
AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 44
INCLUYE
CD-ROM
650 PTAS
Micromanía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
www.hobbypress.es/MICROMANIA
INFORME ESPECIAL
Activate 98
Todas las novedades de Activision
MEGAJUEGO
Dune 2000
Futuro y pasado de la estrategia
PATAS ARRIBA
Heart of Darkness
Acaba con el imperio de la oscuridad
DRIVE SAFELY
666
REPORTAJE Y DEMO EXCLUSIVA EN EL CD-ROM
CARMAGEDDON 2
Infierno sobre ruedas
8 426239 020312 00044

S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 44 - Septiembre 1998



Sin darnos apenas cuenta ya estamos en Septiembre. Se acaba la época estival y volvemos al trabajo o a los estudios. Se acaba, también, el "parón" veraniego que las compañías se suelen tomar por estas fechas... Y se acerca la avalancha. Entre los tres o cuatro últimos meses del año, coincidiendo con la proximidad de las Navidades –pese al calor que hace ahora, el tiempo vuela, y en nada ya estaremos inmersos en plena campaña navideña–. Como paso intermedio, el ECTS, cuya nueva edición está pronta a celebrarse en la primera semana del presente mes. Ya se anuncian importantes novedades de cara a los próximos meses, tanto en PC como en consolas... Se habla de la presentación de los primeros juegos reales de la nueva consola de Sega, Dreamcast, habida cuenta de su inminente lanzamiento en Japón. Se habla de «Tomb Raider III», se habla de «Tiberian Sun», se habla de «Daikatana», se habla de «Outcast»... El futuro más inmediato se presenta como algo más que prometedor. Sin embargo, esta edición del ECTS va a estar marcada, sobre todo, por las ausencias de algunas grandes compañías. La razón de estas ausencias no está demasiado clara –¿tal vez la cercanía del pasado E3?–, pero es sabido que E.A., Virgin o Activision, entre otras, han decidido no hacer acto de presencia en el Olympia de Londres, este año. Eso no quita que gran cantidad de productos de las citadas estén actualmente en desarrollo, o incluso a punto de ver la luz. Tan sólo hace falta echar un vistazo al informe que os ofrecemos sobre Activate 98, una "mini feria" que Activision dedica a presentar sus próximos lanzamientos a la prensa especializada de todo el mundo. Pero... ¿y el resto del presente? Aunque no tan abundante en títulos, sí es una realidad llena de interés para el mundo de los videojuegos. Y nada mejor que echar un vistazo a lo que os hemos preparado este mes, sobre la más candente actualidad de los juegos, para descubrir que el mercado está completamente vivo. Para empezar, este número abre con un informe especial al que hemos dedicado nuestra portada, sobre la segunda parte de uno de los juegos que más sonaron –y no sólo por razones puramente de diversión– el pasado año. «Carmageddon II. Carpocalypse now!» llega para hacer pequeño a su predecesor –¿también en polémica y escándalos?–. Para descubrir todo lo que Stainless Software está preparando, nos fuimos hasta la Isla de Wight, donde tienen sus estudios, y entrevistamos a sus principales responsables. Hemos preparado, también, avances sobre algunos de los juegos de inminente aparición en los próximos meses, amén de las habituales secciones en las que repasamos lo más importante ocurrido en los últimos treinta días. Mucha atención a nuestro Mega Juego de este mes, «Dune 2000», con el que Westwood pone a prueba toda la experiencia acumulada en los últimos años, readaptando uno de sus mayores éxitos. Y así, mientras esperamos esa avalancha de la que ya hemos hecho mención, os dejamos, hasta el mes que viene, con este número.

r i o 

650 ptas. (IVA incluido)



94. MEGA JUEGO
DUNE 2000

El reciente lanzamiento de «Dune 2000» ha servido como objetivo para el Mega Juego del mes. Todo lo bueno y lo malo de este esperado juego, aquí, en estas páginas.





120. PATAS ARRIBA
HEART OF DARKNESS

Ayuda a Andy a salir de la temible oscuridad en la que se ha metido por culpa de su fiel mascota y compañero Whisky. En estas páginas os ayudamos a que podáis acabaros la aventura sin ninguna dificultad.



Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela
Constantino Fernández
Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Carlos F. Mateos
Santiago Tejedor
Francisco Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez
Luis A. González
David E. García
Conchita Araluce
Eva García
CD-ROM
Jesús Martínez
Pablo Aguilar
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Rafael Rueda, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón, Ventura y Nieto, Sol Tomás, José Luis de la Cruz, Carmen Blancco
Edita **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General
Karsten Otto
Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial
Mamen Perera
Publicidad
María José Olmedo
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92
Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel.: 91 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.
Impresión
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel.: 91 747 33 33
Transporte
Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER



Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW!



Con el original título «Carmageddon II: Carpocalypse Now!», se presenta la segunda parte de este fantástico juego único en su género: la conducción salvaje.
Max Damage vuelve a la carga en escenarios de mayor tamaño y con nuevas posibilidades, como por ejemplo la de entrar, atravesando cristaleras, en centros comerciales. Nuevos coches que te harán la vida imposible, peatones dotados de inteligencia que incluso pedirán que no les atropelles, espectaculares acrobacias, nuevas "modalidades" de atropellar... Otra de las innovaciones está en la forma en la que los coches se deterioran. Contemplaréis cómo váis perdiendo piezas por el camino o encontrar una puerta de uno de los enemigos en medio de la calle. En la demo que os ofrecemos podréis jugar un máximo de diez minutos si lográis acumular el tiempo necesario y aguantar las embestidas de los oponentes, claro está.

SiN

El banco más importante de la ciudad está siendo asaltado por una banda de terroristas. Debéis imponer la ley, y para ello contaréis con la ayuda, en un principio, de un sofisticado helicóptero desde el que eliminar a los delicuentes y lanzamisiles apostados en las azoteas de los edificios. Una vez hecho esto, entraréis en el banco. La precisión en vuestras acciones tiene que ser la máxima, no debéis descuidaros ya que los asaltantes tienen rehenes que no dudarán en utilizar como pantallas humanas cuando intentéis acabar con ellos. Poned los sentidos al máximo. En cualquier rincón, detrás de una puerta o agachado bajo un sillón encontraréis a un despiadado terrorista intentando liquidaros.



La demo contempla además la posibilidad de multijugador a través de red local o Internet. El modo es Deathmatch, donde debéis acabar con los otros jugadores, demostrando que sois más hábiles e inteligentes que ellos. En él podréis disfrutar de dos escenarios.

RECOIL

El futuro está controlado por las computadoras y casi todos los humanos han sido transformados en una especie de zombies sin voluntad propia, dependiendo por completo de la Network. Por fortuna, un pequeño grupo de rebeldes



ha conseguido hacerse con el control de un tanque experimental construido en fibra de carbono. Mediante un nexo temporal han contactado con vosotros y os han proporcionado el software necesario para que dirijáis el tanque por control remoto. Los rebeldes os darán las instrucciones y los objetivos; el camino está plagado de todo tipo de vehículos armados que intentarán reduciros a pedazos.
En esta demo podréis disfrutar de la primera campaña del juego y, además, disponéis de un nivel para jugar en multijugador. Con una tarjeta con chip 3Dfx disfrutaréis de una calidad gráfica impresionante.

TEAM APACHE



Ponéos a los mandos de un Apache con la demo de este simulador, que incluye una misión que probablemente esté diseñada para aquellos que estéis un poco perdidos en el manejo de helicópteros.
El objetivo es simple; vuestra zona de aterrizaje está siendo atacada desde tierra y aire por fuerzas enemigas. Lo que tendréis que hacer es volar hacia la zona de aterrizaje –siguiendo la marca que aparece en la parte superior del HUD– y destruir a todos los enemigos de la zona. Cuando lo hayáis conseguido, habréis completado la misión. No estaréis solos en vuestra lucha, podréis dar órdenes a varios helicópteros y encargarles "trabajitos".

JETFIGTHER: FULLBURN



Abril del año 2.006, Noruega. Se ha descubierto una enorme reserva de petróleo en el mar de Barents, en plena frontera con Rusia. Esta zona ha sido motivo de disputa entre las dos naciones desde tiempos inmemoriales. Con el descubrimiento de los yacimientos, la explotación de los mismos por parte de Noruega y la terrible crisis económica que azota Rusia, vuelve la situación insostenible. El general Krugov inicia una rebelión en la ciudad de Murmansk y, sin el consentimiento del Gobierno Ruso, lanza sus Unidades de Respuesta Rápida hacia el mar de Barents para recuperar los yacimientos petrolíferos explotados por Noruega. De inmediato, EE.UU. se ve forzado a acudir en ayuda de su aliado Noruego. Así, sobre el mar de Barents se enfrentarán los más modernos cazas de combate de Rusia contra sus homólogos estadounidenses.
Disfrutad al mando de los mejores cazas y demostrad a los amigos quién es el Rey de la alturas con la opción multijugador.

REDLINE RACER

Para que sigáis disfrutando con «Redline Racer», aquí tenéis una nueva máquina y un nuevo equipo que seguro hará las delicias de todos. Para instalar esta ampliación, tendréis que copiar el fichero

BIKE4-WIRE en el directorio BIKES de vuestro disco duro y el fichero TEAM4-WESTLAKE en el directorio RIDERS. Después, ejecutad los ficheros en esos directorios y se autodescomprimirán. En el juego podréis seleccionar los fichajes.

THE HOUSE OF THE DEAD



Llegáis a la mansión justo a tiempo de ver cómo el personal restante del Centro de Investigaciones Genéticas DBR es reducido a pedazos por unos sanguinarios zombies. Para detenerlos, no os bastará con un sólo disparo en la pierna precisamente. Tendréis que disparar y disparar hasta desmembrarlos completamente, y ni siquiera así estaréis seguros porque sólo los muertos son inmortales.
En esta demo de «The House of the Dead» dispondréis de dos minutos para llegar todo lo lejos que podáis. Admite dos jugadores simultáneos. El jugador 1 podrá jugar con el ratón mientras que el jugador 2 tendrá que conformarse con el teclado o con un gamepad. Tened en cuenta que si disparáis al personal de DBR se os penalizará. Sin embargo, si vuestra puntería es buena y lográis salvar a algún personaje, podéis ganar algo de vida.

I-WAR

Os ofrecemos la demo de «I-War». Un conseguido juego que hará las delicias de los forofos del género de simulación de combate espacial. La demo consiste en una misión de evacuación aparentemente sencilla. Volad hacia la base oculta y aseguráos que los transportes de evacuación no son destruidos por las Fuerzas Independientes. Todos los enemigos aparecerán desde un mismo punto, por lo que no deberiais tener muchos problemas para interceptarlos. Siempre que podáis, usad la "Weapons Station" para tener una mejor vista del enemigo. El secreto mejor guardado de la misión es el caza que está estacionado en la base, al cual podréis acceder por



control remoto y usarlo para interceptar enemigos hasta que sean destruidos. Este caza tiene la ventaja de ser muy ligero y maniobrable. Otra pista, no os molestéis en protejer el transporte "Evacuation 3" puesto que será destruido de todas formas. Cuando "Evacuation 2" sea destruido y la Base os pida ayuda, dejad de atacar a los enemigos y atracad en la base para evacuar al resto de la tripulación; finalmente, cuando sólo queden unos 20 segundos, pulsad la tecla L para escapar rápidamente antes de que explote la Base.

SPELLCROSS

Las Fuerzas de la Oscuridad han traído el miedo y el pánico bajo el manto de una niebla impenetrable, y el planeta Tierra se encuentra devastado. La última chispa de esperanza de la Humanidad consiste en la formación de la Alianza Mundial. Malignos poderes han invadido nuestro mundo y han amenazado con borrar a la Humanidad de la faz de la Tierra. Hordas asesinas de Guerreros del Caos, se expanden a través de todo el planeta, aniquilando cualquier resistencia que encuentran a su paso. Las pocas armadas que restan se preparan para un último ataque desesperado. Mientras, la Magia Oscura se extiende por los campos, haciendo



que los muertos se levanten de sus tumbas. Hay una pregunta todavía sin respuesta, ¿hay alguna esperanza de sobrevivir? La última batalla ha comenzado...
«SpellCross» es un juego en el que se combinan la gestión de recursos con la estrategia en combate. Debéis derrotar a las Fuerzas de la Oscuridad y salvar a la Tierra de su segura destrucción.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

PREVIEWS

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



Ponéos cómodos en vuestras sillas y preparáos para disfrutar de esta preview como si estuvieseis viendo la retransmisión de una carrera de verdad. Las cámaras subjetivas y fijas, los cambios de postura de los pilotos, las trazadas de las curvas...; todo contribuye a crear la atmósfera de una carrera real. Y lo mejor de todo es que lo que se ve en esta preview no son las clásicas escenas de introducción, sino que se trata del propio juego en acción.

BILLARES

Como podréis apreciar en esta preview, «Billares» es un juego de billar que tiene todas las papeletas para convertirse en todo un clásico de la simulación del popular juego de las carambolas. Es más, estamos convencidos de que si conseguís jugar bien a «Billares», mejoraréis vuestro juego en la realidad. En la versión final del juego, podréis disfrutar incluso de una partida de dardos.

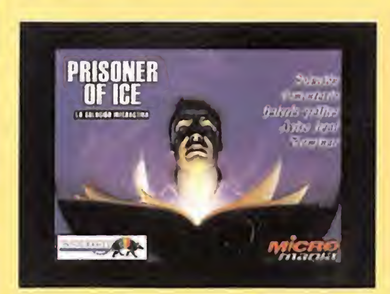
SAGA. RAGE OF THE VIKINGS



Aqui tenéis una espectacular preview de un nuevo juego que está por salir de la factoría de Cryo: «Saga, The Rage of the Vikings». Como siempre, los chicos de Cryo se esmeran especialmente en las presentaciones de sus juegos y la de «Saga, Rage of the Vikings», no podía ser menos, así que os recomendamos que la hechéis un vistazo.

MULTIMEDIA

SOLUCIÓN DE «PRISONER OF ICE»



Cuando allá por el año 1.995 Infogrames lanzó «Prisoner of Ice», los amantes de las novelas de Lovecraft y sobre todo de la saga "Call of Cthulhu", por fin pudieron contemplar en una aventura gráfica para PC los increíbles mundos imaginados por el escritor británico. Pasados ya tres años desde su publicación, este juego se ha convertido en un clásico que no debe faltar en la colección de los aficionados al género de las aventuras gráficas. Sus escenas cinemáticas y la estupenda banda sonora que le acompaña, logran que «Prisoner of Ice» nos rodee de la atmósfera de pesadilla que Lovecraft daba a sus novelas. Con la Solución Interactiva que os ofrecemos, lograréis finalizar con éxito la aventura.

OCIO

HAMPONES

Transcurren los años treinta y en New York las bandas mafiosas tratan de hacerse con el control de las calles. Bumpy Johnson, Dutch Schultz y Lucky Luciano están al frente de estas organizaciones y utilizarán todos los medios a su alcance para lograr que la ciudad esté bajo su mando. Un magnífico reparto, encabezado por Andy García, Tim Roth y Laurence Fishburne, para una película que hará las delicias de los aficionados al cine negro americano.







HORIZONTE FINAL

Tras siete años de estar desaparecida en el espacio, una nave que se daba por perdida regresa. Todos sus tripulantes han muerto, o al menos eso es lo que parece en un principio. La nave parece una tumba, pero hay algo estremecedor que sobrecoge a los investigadores que la exploran: ésta parece tener vida propia.
Laurence Fishburne y Sam Neill encabezan el reparto en una película donde los sustos y sobresaltos están asegurados.

La presentación no oficial

Justo al cierre de esta edición de Micromanía, Sega estuvo a punto de cogernos por sorpresa. Tras el anuncio de que el día 22 de Agosto se presentaba en Japón, como Premiere Mundial, el nuevo título de uno de los más carismáticos personajes de videojuego jamás creado, «Sonic Adventure», una visita relámpago de Yuji Naka -líder del reputado Sonic Team- a Londres, era el comienzo de la presentación paralela -no oficial- del juego, a la prensa europea. Sometidos al embargo de material -algo bastante habitual en este mundillo- hasta el mismo día de la presentación del juego, os adelantamos ahora algunas de las principales novedades sobre Dreamcast, habidas en el último mes.




Yuji Naka

Decir que Yuji Naka y el Sonic Team han reinventado el personaje, y el concepto de Sonic, una vez visto un esbozo de lo que será «Sonic Adventure» –tan sólo un vídeo de varios minutos de duración–, no sería descubrir nada nuevo, que no se pueda imaginar con algo de perspicacia. Sin embargo, lo que el equipo de desarrollo de Sega está haciendo con el que será uno de los títulos más carismáticos de la nueva máquina, va mucho más allá de cualquier especulación. No hablemos, ya, de la tecnología en sí, que empieza a explotar las verdaderas posibilidades de la máquina –escenarios de una profundidad y nitidez en el render, sencillamente increíble, que aparca para siempre jamás el odiado efecto de niebla en el horizonte–. No hablemos ya de la posibilidad de manejar hasta seis personajes diferentes, de disfrutar de un juego en alta resolución, en paleta de 32 bit, plagado de efectos gráficos, a una velocidad de 60 fps sin un sólo "parón"... No. Hablemos de reinventar, por completo, los juegos protagonizados por Sonic.

«Sonic Adventure» deja bien claro en su nombre lo que será este título. Combinación de acción vertiginosa –esencia pura de los títulos precedentes– y aventura –sí, aventura real–. Es prácticamente imposible describir el juego en su amplitud, sin tener una imagen como referencia. Pero como pista, digamos que hasta el mismo esquema del personaje da un giro radical. Mucho más vivaz, rico, animado... "vivo", en una palabra.

Pero no es la única novedad de Sega. Se ha confirmado como uno de los títulos de lanzamiento «Godzilla Generations», que actuará en combinación con el «Atsumete Godzilla» de VMS, que ya anunciamos hace unas semanas, al igual que ocurrirá con «Sonic Adventure», que hace un uso extensivo del PDA de Dreamcast.

No es sino la punta del iceberg. Más y más juegos se anuncian cada día en desarrollo. «Alone in the Dark 4» que parece estar entre los seguros. «Dracula X», «Incoming», «Unreal»... La lista puede llegar a ser interminable. Pero, no adelantemos acontecimientos. El próximo número, ampliaremos toda esta información.









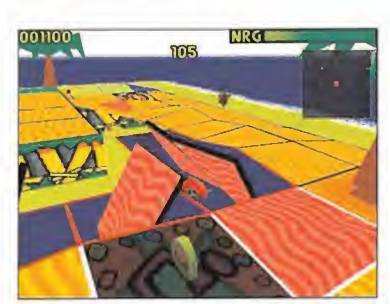
Diversidad

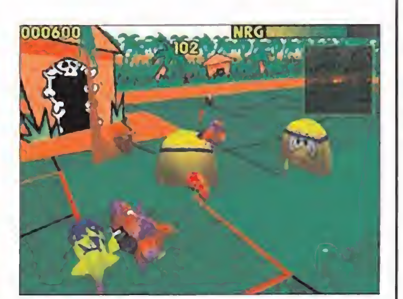


Ni todo Stainless empieza en «Carmageddon 2», ni todo SCi, acaba en el mismo. La compañía británica anuncia, como inminentes, dos nuevos títulos, que serán presentados oficialmente en el próximo ECTS.

El primero es «Spellcross», un título que, con la base de la estrategia en tiempo real, oferta al jugador toda una amplia variedad de estrategia militar, combinada con una ambientación a caballo entre lo futurista y lo fantástico, puesto que pone sobre el tablero diversas razas en conflicto, que parecen más sacadas de una película de espada y brujería, con otras de lo más típico de un film de ciencia ficción. A priori, su aspecto es francamente bueno, poniendo un énfasis especial en la jugabilidad y la sencillez de manejo.

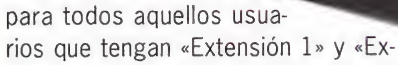
El segundo juego es «Live Wire» –antes «Wired»– inspirado en algunos títulos clásicos del arcade –de eso se trata, básicamente–, en el que nuestra tarea es, en un entorno 3D, manejar un pequeño personaje que debe ir delimitando áreas cuadradas, antes de que sus enemigos hagan lo propio, para reclamar todo el territorio de cada escenario, en el menor tiempo posible. Estos dos títulos aparecerán poco tiempo después que «Carmageddon 2», completando, hasta fin de año, la lista de lanzamientos de la compañía.





Más Dinamic

Dinamic Multimedia anticipa el comienzo de la nueva edición de la Liga Española de Fútbol, con el anuncio del lanzamiento de la «Extensión 2» de «PC Fútbol 6.0». La noticia, ya habitual en lo que concierne a los planes de lanzamiento de la compañía española, es doblemente buena, puesto que a este anuncio se suma el de una versión especial –«Edición de Oro»– en DVD, para todos aquellos usuarios que tengan «Extensión 1» y «Extensión 2», y que se presenta en un estuche de lujo, para guardar las tres revistas que acompañan al juego. Además, Dinamic anuncia un nuevo título que aparecerá publicado bajo su sello en breves fechas. Se trata de «Tribal Rage», juego de estrategia en tiempo real –nada que ver ahora con el «PC Fútbol»– ambientado en el mundo de «Mad Max», y en el que diferentes tribus supervivientes de un apocalipsis nuclear, se enfrentan por la supremacía de los Estados Unidos –o lo que queda de ellos–. Un buen compendio de novedades para las próximas fechas.









Más Líderes

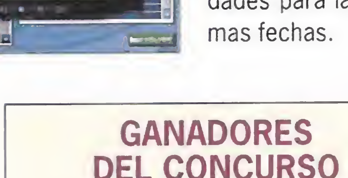
La última oleada de control OJD (Oficina de Justificación de la Difusión), que abarca el último año hasta Marzo de 1.998, sitúa, una vez más, a Micromanía como líder absoluto de su sector, con una cifra de difusión media que ronda los 45.000 ejemplares mensuales (43.977 ejemplares). La competencia más directa de vuestra revista favorita se sitúa muy por detrás (16.147 ejemplares de media), aunque lo más significativo es el aumento proporcional de Micromanía (+5%) frente a la pérdida (-23%) de la competencia controlada, en el último período abarcado por OJD.
Este gesto de confianza de todos los lectores de Micromanía, únicos responsables de este hecho, hacia todos los que hacemos cada mes la revista, nos llena de orgullo, y nos obliga a una responsabilidad extra para mejorar en todo lo posible la calidad de Micromanía, de modo que sigamos siendo durante mucho tiempo más vuestra publicación predilecta.
Por todo, muchísimas gracias.



GANADORES DEL CONCURSO TEAM APACHE

La siguiente persona ha resultado ser la ganadora del viaje en helicóptero:
Daniel Jiménez Gregoris. **Madrid**

Y los siguientes han resultado ser ganadores de un lote de 4 juegos cada uno –«Silent Hunter», «Megarace 2», «World League Basketball», «Chessmaster»:
Daniel Herrera Cabrerizo. **Granada**
Jesús María Méndez Pérez. **Murcia**
Alexis Urbano Lloret. **Málaga**
Eloísa Matarín García. **Almería**



GANADORES DEL CONCURSO STREET FIGTHER ALPHA

Las siguientes personas han resultado ser ganadoras del concurso con un juego «Street Fighter Alpha»:

Víctor Manuel Ochoa Sánchez. **Badajoz**
Moisés Rodríguez Lorenzo. **Orense**
Manuel Casadó Moreso. **Tarragona**
Miguel Ángel Musgo Ezpeleta. **Navarra**
David Paños Clemente. **Madrid**
César Noriega Rubio. **Cantabria**
David Sáinz Pérez. **Guipúzcoa**
Alejandro Rodríguez Barreiro. **Pontevedra**
César Plaza Martínez. **Valencia**
Antonio Castillo Ledesma. **Málaga**
Álvaro Montes Serrador. **Valladolid**
Joaquín Rubio Miguel. **Madrid**
Víctor Díez Casas. **Barcelona**
Francisco José Campos Jareño. **Sevilla**
José María Ovejero Flores. **Madrid**
Tomás Madrid García. **Murcia**
Eder Ibáñez Rojo. **Vizcaya**
Alberto Rey Sánchez. **Madrid**
Óscar Martínez Gómez. **Huelva**
Eduardo Alvarado Sánchez. **Cáceres**

GANADORES DEL CONCURSO FINAL FANTASY VII

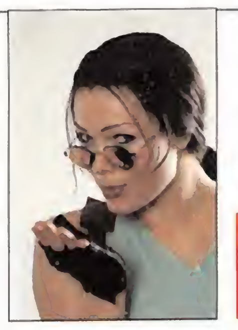
Las siguientes personas han resultado salir elegidas ganadoras de un juego «FInal Fantasy VII»:

Santiago Hernández Tejada: **Almeria**
Iván Lledo Samper. **Alicante**
Jairo Herrero Martín. **Segovia**
Rafael Carrasco Cariñana. **Valencia**
Mario Machín Gil. **Valladolid**
Iván Barbera Cepeda. **Madrid**
Sergio Porro Gañán. **Barcelona**
Raúl López López. **Madrid**
Óscar Herreros Bazo. **La Rioja**
Félix José Moreno de Castro. **Madrid**
Joan Casas Roma **.Barcelona**
Yaiza Giovanna Hernández Vera. **Tenerife**
José Manuel Alonso Castro. **Madrid**
David González Martín. **Guipúzcoa**
Luis Pastor Villafranca. **Madrid**
Luis Lee Yen. **Madrid**
José Manuel Redondo López. **Asturias**
Cristian Álvarez Estévez. **Pontevedra**
Iván Lantxo Serrano. **Guipúzcoa**
Mario Fernández Pérez. **Madrid**

GANADORES DEL CONCURSO MOTORHEAD

El ganador del primer premio del concurso Motorhead, premiado con una moto Yamaha, un casco, una cazadora de cuero y un juego «Motorhead» ha sido Fernando Alonso Muñoz, de Madrid
Y los siguientes nombres pertenecen a los ganadores del segundo premio, premiados con un juego de «Motorhead»:

David de la Fuente Burguera. **Madrid**
Roberto Martín Escuderos. **Madrid**
Josep Ferrer Rafart. **Barcelona**
Iker Barrenetxena Sierra. **Vizcaya**
Eduardo José Vázquez López. **Murcia**
Miguel Ángel González Mejías. **Barcelona**
Carlos Román Fernández Del Ángel. **Sevilla**
Juan Manuel Ledesma Jurado. **Madrid**
Aritz Aizpurúa Arakama **Guipúzcoa**



Lara está en camino

No es una frase hecha ni un recurso fácil para anunciar el inminente lanzamiento de «Tomb Raider III». Si bien es cierto que Core ya tiene casi a punto la nueva entrega de las aventuras de Lara –nuestros compañeros de Hobby Consolas visitaron hace pocos días la compañía, y charlaron con los desarrolladores del juego... y con una chica que pasaba por allí–, lo de que Lara está al llegar es literalmente cierto.

Core, y los distribuidores en España de «Tomb Raider III», Proein, S.A., preparan una serie de eventos especiales, para promocionar el juego, entre los que se cuenta un tour en el que Nell McAndrews, la modelo que "presta" su cuerpo de carne y hueso a Lara Croft, realizará por España en Septiembre.

El próximo día 19 de Septiembre, a las 12.30 horas, Nell McAndrews estará presente en Madrid, en El Corte Inglés del Paseo de la Castellana, firmando autógrafos, camisetas y juegos, a todos aquellos que deseen obtener un recuerdo de la "verdadera" Lara –la chica que vieron nuestros colegas en Core–. Mientras tanto, Core ha comenzado a distribuir material de lo que será el juego, o sea, de lo que más nos interesa –¿o no?–, pudiendo empezar a vislumbrar lo que será «Adventures of Lara Croft», una nueva entrega de «Tomb Raider» que aún tiene que demostrar que la fama que le pueda preceder está realmente justificada, o si los chicos de Core realmente están intentando sacar toda la tajada posible a una idea que se va agotando. ¿Llegó el momento de renovarse?





The Settlers III

LA TERCERA EDAD DE ORO

Con el aval de un millón de copias vendidas de sus dos anteriores entregas, se presentará el próximo invierno en nuestro país «The Settlers III», un título legendario que hará las delicias de los amantes de los juegos de estrategia.



El dios de los romanos, Júpiter, el de los egipcios, Horus, y el de los chinos, Ch´ih-Yu, ya no son lo que eran... Se les ha olvidado su divinidad, sus pueblos caminan sin rumbo fijo y, lo que es peor, ya no tienen autoridad para imponer su orden. Por esta razón, el gran jefe, es decir, el dios de los dioses, está muy enfadado: no puede tolerar que se le desmande el ganado y, menos aún, que sus pastores no le hagan caso... Así las cosas, el gran dios llama a su presencia a Júpiter, Horus y Ch´ih-Yu para explicarles claramente lo que quiere de ellos. Y lo que desea de sus tres súbditos es que luchen entre sí para que uno de ellos forme un reino próspero y fuerte. Los perdedores, recibirán un gran castigo, el castigo del dios de los dioses.

NOVEDADES GRANDES Y PEQUEÑAS

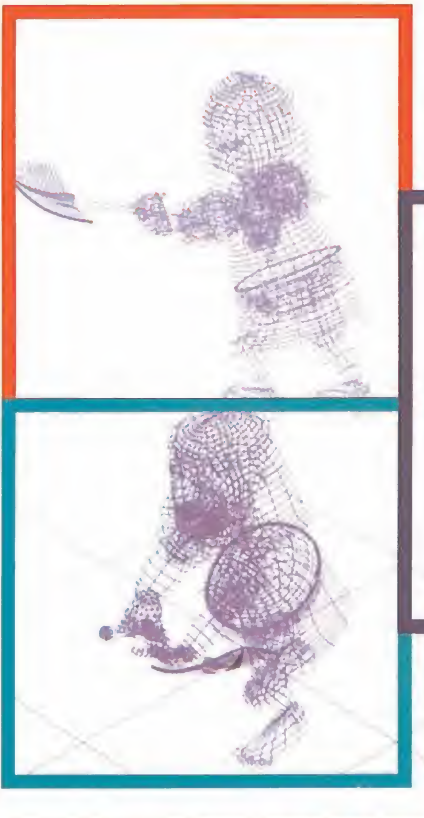
En «The Settlers III» desarrollaremos tres campañas distintas: una con los romanos, otra con los egipcios y una última con los chinos. Al igual que las anteriores partes, la finalidad de esta última entrega de Blue Byte es la de construir una sociedad y una economía lo más potente posible, que pueda someter a las que compitan contra la misma. Pero una de las grandes novedades de «The Settlers III» es que el jugador podrá elegir qué raza o pueblo quiere manejar; dependiendo del dios al que quiera adorar o ayudar, los miembros de esa raza se comportarán de diferente manera, tendrán diferentes habilidades, serán mejores construyendo casas, planeando batallas, etc.

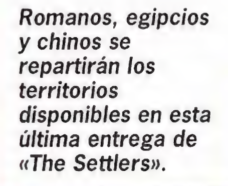
El nivel de detalle que se le está implementando a la tercera parte de «The Settlers» es asombrosa, sobre todo en lo que a elementos de pantalla se refiere. Cada raza, cada personaje vestirá diferente ropa y pensará de manera distinta, al igual que vivirán en casas o construirán templos que nada tienen que ver entre sí. Como siempre, estos colonos tendrán una fuerza extraordinaria y serán unos trabajadores inagotables, por lo que nunca pararán de construir y de

crear edificios, o de conseguir comida del bosque, del mar o de la caza, para el bien de la comunidad y con el fin de superar a las restantes razas competidoras. No podremos descuidarnos ni un segundo en la construcción de nuestro pequeño imperio, ya que si ponemos mucho empeño en la cosecha de alimentos o en la construcción de casas para la comunidad, nuestro dios se puede enfadar y reclamarnos su atención. Así, habrá que edificar templos en su honor para tenerle contento y para poder seguir trabajando sin descanso...

LUCHAS A PEQUEÑA ESCALA

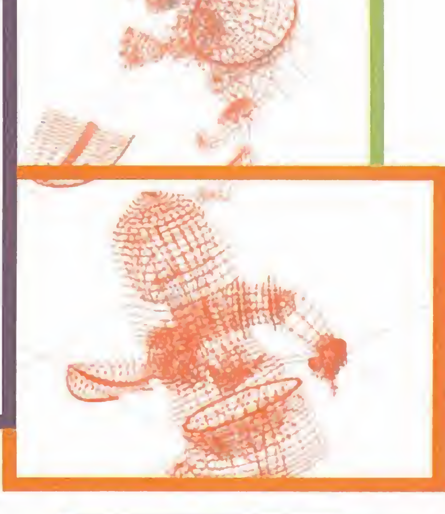
En cuanto nuestra comunidad tenga una forma más o menos definida, ya nos podremos liar a tortas con las dos comunidades competidoras. Y





Romanos, egipcios y chinos se repartirán los territorios disponibles en esta última entrega de «The Settlers».





El nivel de detalle de nuestros colonos nos permitirá disfrutar más de la aventura.











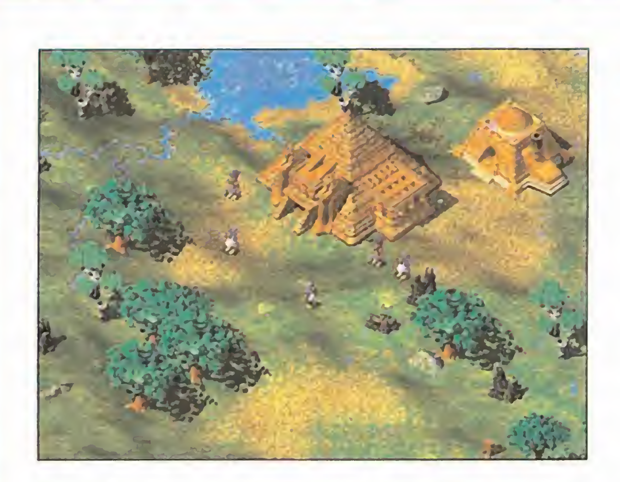




Colonización Germana

Conocida es la manía histórica alemana de ocupar territorios ajenos para aumentar su espacio vital... Sin embargo, Blue Byte, compañía germana nacida hace 10 años, ha sabido transformar perfectamente este vicio en virtud, creando una serie llamada «The Settlers». La primera entrega se presentó al año de fundarse Blue Byte, y la segunda poco después. Así las cosas, 1.250.000 ejemplares de estos programas han sido vendidos en todo el mundo. Una cifra difícil de batir. Los tiempos que corren son más de aniquilación en primera persona que de estrategia..., pero con «The Settlers III» la cosa cambiará. La calidad siempre está por encima de las modas..., y eso es algo que los entendidos tienen muy claro.





Con las habilidades de nuestros hombrecillos, y nuestra inteligencia, construiremos un imperio.

A pesar de que hace ya mucho tiempo que salió al mercado la primera parte de este programa, lo cierto es que sigue manteniendo el atractivo de siempre

esta vez «The Settlers III» nos propone armas más eficaces, guerreros más valientes y fortalezas más sólidas. Pero como la especialización es la tónica general de «The Settlers III», cada raza tendrá sus guerreros específicos y sus habilidades concretas. Lo importante de las contiendas bélicas será que el ejército esté bien equipado, se encuentre en el lugar ideal y en el momento preciso, y sea más numeroso que el enemigo. Luego, la suerte o la mejor estrategia decidirá qué pueblo somete a qué pueblo.

DE UNO A VEINTE JUGADORES

Otra de las grandes novedades de «The Settlers III» será la posibilidad que nos ofrecerá de jugar en red, con lo que podemos enfrentarnos hasta un total de veinte jugadores. Y para que esta espectacular lucha sea lo más fluida posible, dispondremos de un servidor especial en el que desarrollar nuestros juegos, estrategias y batallas, durante las veinticuatro horas del día y a nivel mundial. Los mejores resultados serán reflejados al momento en el ranking disponible para este propósito en el servidor de «The Settlers III».

Aunque la mínima configuración recomendada por los programadores es un P100, con 32 MB de RAM, 100 MB de disco duro, unidad de CD-ROM 2X, tarjeta gráfica de 1 MB y tarjeta de sonido, lo cierto es que en un Pentium 166, con una tarjeta gráfica de 2 MB será lo ideal para que podamos vencer a cualquier enemigo en «The Settlers III», y así conseguir el beneficio de los dioses.







Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...

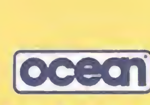
HEART OF DARKNESS™

PlayStation

PC CD-ROM

Distribuido por:







www.heartofdarkness.com

IMÁGENES DE

TOMB RAIDER III



El fenómeno Lara quiere resurgir. O lo quieren explotar bien explotado, según el parecer de cada cuál. El caso es que «Tomb Raider III. Adventures of Lara Croft» está, como quien dice, aquí mismo. Apenas parece haber pasado el tiempo suficiente como para permitir la suficiente innovación en la nueva entrega de las andanzas de la aventurera más famosa de todos los tiempos, pero ya el pasado E3 fue testigo de la nueva aparición de Lara, en toda su desbordante voluptuosidad, que los artistas de Core se encargan, con toda la intención, de remarcar, cargando las tintas allí, donde más se curva la piel.





DUNGEON KEEPER II



La realización del soñado proyecto de Peter Molyneux, «Dungeon Keeper», fue también el adiós definitivo del genio del soft a la compañía que él mismo fundó, Bullfrog. Dos años después, Bullfrog anuncia la segunda parte de «Dungeon Keeper», "muy fiel al espíritu del original, pero mejorando la tecnología, incluyendo nuevas opciones de juego y aumentando el número de personajes, y las habilidades de estos". Las palabras de los responsables –actuales– del proyecto, parecen augurar un título notable. Sin embargo, todo el tiempo invertido en el original, en el que el énfasis se puso en la jugabilidad, y no en la tecnología, parece que no dejan a «DK II» tan cerca de ese "espíritu", como se menciona. En cualquier caso, donde sí se ha echado el resto –contratando a una empresa de infografía francesa, especializada en FX para la pantalla grande– es en las secuencias cinemáticas, con el diseño de render de primera clase.





La "Vida Artificial" fue el objetivo que impulsó a Mindscape al desarrollo de «Creatures». Un proyecto, a medio camino entre el experimento y el juego, que pretendiendo ir más allá del manido concepto de IA –siempre dentro de lo que la Inteligencia Artificial puede dar de sí en un juego–, ofreciendo una experiencia totalmente diferente. La compañía vuelve ahora con «Creatures 2», donde los Norn se expanden, aumentan en autonomía y potencial, así como el resto de especies que pueblan su peculiar mundo, y el entorno mismo se vuelve más "vivo" y real. ¿La verdadera vida artificial? Los personajes, cuando menos, muestran una presencia bastante realista.

EATURES 2

Micromania se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

EL CLÁSICO «MYST»

He estado buscando en algunas tiendas el juego «Myst» y no lo pude encontrar. ¿Todavía está a la venta? En caso de que fuera así, ¿a qué precio podría conseguirlo?, ¿su precio habrá bajado por la salida de su segunda parte, «Riven»?
También me gustaría que me aconsejarais sobre dos juegos, ya que no consigo decidirme: ¿cuál de estos dos me recomendaríais, «Myst» o «Egipto 1156 A.C. La Tumba del Faraón»?

Mario Fernández Manzano. Madrid.

RESPUESTA: *Para conseguir «Myst» lo más sencillo que puedes hacer es dirigirte directamente a la empresa que lo distribuyó en su momento, Electronic Arts (91-304-70-91), pues si ellos no tienen ninguno, dudamos mucho que pueda haberlo en alguna tienda del sector.*
La salida de la segunda parte de un juego, no tiene por qué afectar al precio de su predecesor, por lo que de encontrar «Myst» lo harás con el precio que tenía antes de salir su continuación.
Es difícil decir con cuál nos quedaríamos, pues «Myst», al ser el clásico, el primero que salió tocando el tema de las aventuras bajo ese aspecto tan peculiar, es una compra obligada si se quiere tener una juegoteca en condiciones, mientras que «Egipto 1156 A.C. La Tumba del Faraón», al aprovecharse de la superior capacidad de los procesadores actuales, es espectacular a nivel visual.
Si de verdad te gusta este género, lo que tienes que hacer es no dejar de comprar ninguno de los dos. No te arrepentirás

A FAVOR DE «WARCRAFT II» Y EN CONTRA DE TELEFÓNICA

Soy un fan acérrimo de «Warcraft II» y de todas las extensiones que tiene. También, y aunque tiene editor de mapas, me está resultando un poco aburrido y monótono, por lo que me gustaría saber si alguna vez saldrá el «Warcraft III» o alguna otra extensión de «Warcraft II». Si es así, me gustaría saber para cuándo aproximadamente aparecerá y si incluirá grandes cambios en cuanto a unidades, edificios e, incluso, si tendrá algún cambio en el terreno. Y aprovecho esta oportunidad para decir que "agradezco" mucho a Telefónica los precios que ponen a las llamadas por Internet, ya que, gracias a esto, no puedo jugar a «Warcraft» por la Red.

Fº Javier López Rubio. Málaga.

RESPUESTA: *De momento, no hay nada concreto en cuanto a la fecha de salida de «Warcraft III», por lo que tendrás que conformarte –que no es poco–, con «Starcraft», una superproducción de Blizzard.*
En cuanto a lo de Telefónica, decirte que todos los usuarios de Internet son de la misma opinión. Esperemos que entren en razón o se estipule el servicio de tarifa plana y así podamos disfrutar de Internet de la misma manera que se hace en los países Comunitarios.

¿QUÉ ORDENADOR COMPRAR?

He vendido mi 486 y me quiero adentrar en la tecnología Pentium; para ello, me quiero comprar un ordenador este verano. El problema es que mi presupuesto es más bien escaso, por lo que os hago las siguientes preguntas, todas ellas con vista a utilizar el ordenador para juegos: ¿Hay mucha diferencia entre un 233 MMX y un Pentium II a 233? La elección de una placa base, ¿condiciona mucho la velocidad entre una barata y una de precio medio? ¿Es grande la diferencia de calidad entre la Sound Blaster 16 a Sound Blaster AWE 64? Si compro un HD de 3,5 GB, ¿irá más lento el ordenador que con uno de 2 GB? ¿Qué CD me recomendáis (16X, 24X ó 32X) que fuera absolutamente silencioso, aunque perdiera velocidad?
Si me compro un ordenador con tarjeta SVGA y más tarde me compro la aceleradora Monster 3D, ¿tendré que quitar la SVGA? ¿Es suficiente la Monster 3D para los juegos como «Unreal» o «Quake II»? ¿Por qué las Voodoo 2 de 8 MB, pasándolas a 12 MB aumentan su rendimiento?

Javier Molina Pueyo

RESPUESTA: *El procesador Pentium II es mucho más potente que el MMX y eso se nota en todas las acciones que quieras llevar a cabo, a pesar de que ambos tengan la misma velocidad de proceso.*
Lo de las placas base es como con todo, siempre tendrá mucha más calidad y ofrecerá mejores prestaciones un producto de mejor calidad, que uno que sea excesivamente barato.
De una tarjeta de sonido, a otra, la diferencia es abismal y eso lo puedes notar, sobretodo, en la calidad a la hora de samplear midi. Compara, por ejemplo, la calidad de los instrumentos de viento en una y en otra y verás.
Los lectores de CD se han devaluado muchísimo, por lo que la diferencia monetaria entre unos y otros es mínima, salvo si nos referimos al de 40X, novedad reciente, que entonces el precio se dispara.
No tendrás que prescindir de tu SVGA, pues la tarjeta Monster 3D funciona parejamente con ella. Con la Monster 3D vas a alucinar jugando a «Unreal» y «Quake II». Los gráficos son realmente increíbles.
La Voodoo 2, aumentando su memoria de 8 a 12 MB, mejora su rendimiento por la misma razón de que si a un vehículo con un motor 1.4, se lo cambias por uno 2.5; correrá más.

JUEGOS DE COCHES Y ALGO MÁS

Tengo un Pentium 200, con 32 MB de RAM, CD-ROM de 24X y SVGA. Me gustaría saber si va a salir al mercado una versión para PC de «Gran Turismo».
En caso de que sea así, ¿funcionará en mi ordenador? ¿Qué precio tendrá? ¿Habrá alguna vez un juego para ordenador de «Dragon Ball Z»? ¿«Sega Touring Car» o «Colin McRae Rally»?

Jose Manuel Azorin. Albacete.

RESPUESTA: *No va a haber una versión para PC de «Gran Turismo», por lo que tendremos que contentarnos con otros títulos de calidad similar.*
No hay ninguna noticia de que se vaya a distribuir en nuestro país un juego para PC basado en la conocida serie de animación de «Dragon Ball Z».
Sin dudarlo, «Colin McRae Rally». Es un juegazo como pocos se han visto y un muy buen sustituto de «Gran Turismo».

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

PCFÚTBOL PLUS

MANAGER Y PRO-MANAGER 98-99
SIMULADOR 6.5

LENGUAJES

JAVA



El manual avanzado de Java de la editorial Anaya Multimedia que nos ocupa trata que los lectores aprendan más sobre este gran lenguaje de programación para crear aplicaciones entre cliente/servidor y aplicaciones que acceden a las bases de datos utilizando JDBC. En él se tratan de forma exhaustiva los conceptos de multitarea, manejo de excepciones, corrientes de entrada y salida de datos, y un largo etcétera. Una buena obra destinada a aquellos que ya sepan algo de este lenguaje.

3.295 Ptas. **445 Págs.**
Felipe Lima Díaz
Anaya Multimedia
NIVEL "C"

★★★

LENGUAJES

Visual FoxPro 5. Desarrollo de aplicaciones



El libro trata sobre programación en Visual FoxPro 5.0. Con él se pretende familiarizar al lector con el entorno de desarrollo para poder aprovechar mejor las posibilidades y cualidades de este lenguaje. Está orientado tanto a personas que utilicen ya Visual FoxPro como lenguaje de desarrollo de aplicaciones como a aquellas otras que quieran introducirse en la programación de xBase, donde además podrán encontrar información útil para desarrollar su trabajo. El libro viene acompañado por un disquete de apoyo donde están incluidos todos los programas tratados y su código fuente.

5.500 Ptas. **594 Págs.**
Pedro J. Hernández Muñoz
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "C"

★★★★

APLICACIONES

El libro oficial de Microsoft FrontPage 98



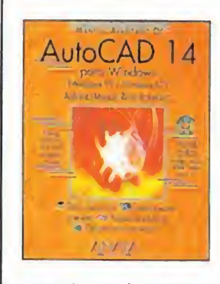
Esta obra trata de explicar paso a paso todos los entresijos de la nueva versión del programa de creación de páginas Web de Microsoft. Desarrollado a lo largo de once capítulos, y contando con la oficialidad de Microsoft, este libro llevará a los lectores a aprender desde sencillas plantillas y páginas Web, hasta a administrar el propio sitio Web, todo ello llevado a través de sencillas explicaciones, a la par que rigurosas, y con ejemplos de todas las tareas a realizar. Una muy buena manera de dominar este programa.

4.500 Ptas. **338 Págs.**
Kerry A. Lehto/W. Brett Polonsky
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

AutoCAD 14 para Windows 95 y NT



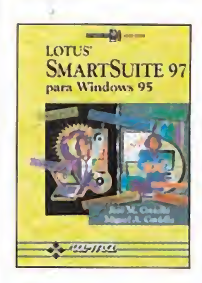
Este libro se crea con el fin de satisfacer la necesidad que tiene el usuario de AutoCAD 14 de tener un verdadero manual avanzado que le permita conquistar el apasionante mundo de las 3D. Dividido en tres módulos bien diferenciados, pretende descubrir las desconocidas posibilidades que ofrece AutoCAD para cada necesidad. El lector podrá usar las órdenes más potentes junto a comandos propios de cada necesidad que tenga, lo que le hace una obra imprescindible para todo usuario de AutoCAD 14.

3.295 Ptas. **416 Págs.**
Antonio M. Reyes Rodríguez
Anaya Multimedia
NIVEL "C"

★★★★

APLICACIONES

Lotus SmartSuite 97 para Windows 95



En esta sencilla obra el lector podrá aprender en prácticas lecciones todo el contenido del paquete integrado Lotus SmartSuite –Lotus 1-2-3, Word Pro, Approach, Freelance Graphics, Lotus Organizer y ScreenCam–. Está configurado para aquellas personas que no tenga ninguna experiencia con los diversos programas incluidos, lleno de ejemplos y prácticas que harán que la lectura sea llevadera y fácil de seguir.

3.950 Ptas. **427 Págs.**
José M. Coviella/M. Ángel Coviella
Ra-Ma
NIVEL "I"

★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Windows 98. Edición especial



Con la llegada de Windows 98 empiezan a llegar el aluvión de publicaciones destinadas a aclarar las diversidades de nuevo sistema operativo de Microsoft. Prentice Hall ha sido un de las primeras en hacer llegar hasta el público una de ellas, y lo hace de la mejor forma que lo podría hacer. Una edición especial de Windows 98, donde el lector podrá encontrar todas las novedades que contiene el sistema operativo, así como profundizar en él de una manera sencilla y concisa. Una obra que no debe faltar en ninguna biblioteca de todo usuario de Windows 98.

6.700Ptas. **952 Págs.**
Ed Bott/Ron Person
Prentice Hall
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Director 6



En la obra de la editorial Paraninfo el lector podrá encontrar las características más importantes de Director 6 –conocimientos básicos–, así como las aplicaciones básicas, además de Shockwave. Está destinado a aquellos que quieran iniciarse, pero también para aquellos que quieran saber algo más, y está apoyado con un CD-ROM que contiene más de cincuenta películas de muestra de diferentes trabajos que los lectores podrás utilizar como modo de ejemplo. Se echa en falta la inclusión de más ejemplos y ejercicios prácticos para la total comprensión del programa.

4.995 Ptas.. **460 Págs.**
Gary Rosenzweig
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★

ENTRETENIMIENTO

Técnicas de vuelo instrumental para Microsoft Flight Simulator 98



Técnicas de vuelo instrumental con Microsoft Flight Simulator 98 de Michele Chambre y Ben Chiu, muestra cómo volar los aviones de «Microsoft Flight Simulator 98» con las técnicas de vuelo instrumental que utilizan los pilotos profesionales. Desde la observación de los instrumentos a la lectura de cartas de navegación, el lector aprenderá la teoría y la práctica del vuelo instrumental, las aproximaciones con precisión, el vuelo bajo condiciones meteorológicas adversas, trucos de navegación intercontinental, y muchas cosas más.

3.500 Ptas. **309 Págs.**
Michele Chambre/Ben Chiu
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

Y adelántate al futuro.



DVD ROM

Disfruta hoy
del fútbol
con la tecnología
del mañana

La "EDICIÓN DE ORO" de FÚTBOL 6.0 contiene:

- **Estuche de lujo**
- **DVD ROM que incluye:**
- **PC FÚTBOL 6.0** *actualizado con todos los datos de la Liga 97-98.*
- **PC FÚTBOL PLUS** *con las estrellas de la temporada 98-99.*
- **PC CALCIO 6.0** *actualizado con todos los datos del Scudetto 97-98.*
- **PC FÚTBOL 5.0 ARGENTINA** *Torneo Apertura 97*
- **PC PREMIER 6.0** *Liga Inglesa 97-98*
- **PC FRANCE 5.0** *Liga Francesa 97-98*

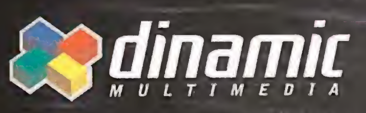
La Edición de Oro de este año se presenta en DVD: el formato del futuro.
Y como siempre, puedes conseguirla completamente gratis.

La Edición de Oro viene presentada en un estuche de lujo, donde podrás guardar las 3 revistas y un DVD-ROM con las mejores ligas del planeta: la española en PC Fútbol 6.0 completamente actualizada, "el Scudetto" italiano en PC Calcio 6.0, el Torneo Apertura argentino en PC Fútbol 5.0 Argentina, la Liga inglesa en PC Premier 6.0, el Campeonato francés en PC France 5.0. Además, gracias a la gran capacidad de almacenamiento del DVD, se reúnen en este único disco todos los goles de la Liga en vídeo digital. Y como novedad, PC Fútbol Plus 97-98 con el Manager y el Pro-Manager actualizados a la nueva temporada. Un archivo único e imprescindible para todos los que tenemos pasión por el fútbol.

Dinamic Multimedia quiere que seas el primero en disfrutar de esta apuesta por el futuro. Lo único que tienes que hacer es **reunir los certificados de compra de Extensión 1 y Extensión 2 y enviar ambos a Dinamic,** recibirás en tu domicilio la Edición de Oro sin coste alguno.



Todo el fútbol en tu PC



www.dinamic.com 902 480 482

IMPRESORA INDEPENDIENTE

Euroma Telecom presenta el nuevo modelo de impresora térmica modelo **NP-104**, en representación a la multinacional japonesa **Nippon Primex**, dedicada al desarrollo de estos dispositivos. La NP-104 es una impresora térmica que posee una velocidad de impresión de 38.5 cps y tiene un límite de ancho de papel es 11.2 cm., de manera que permite escribir una cantidad de hasta 40 caracteres en modo normal y 80 en modo comprimido, con una matriz de caracteres de 8x8 puntos. Su funcionamiento puede estar a cargo de una batería que se incluye en el producto o conectada a la red de 220 V mediante un transformador, lo que la convierte en una impresora muy útil en gran número de aplicaciones, con independencia del lugar en el que se desee imprimir. De hecho, está destinada para trabajar con total portabilidad en cualquier situación, por lo que resulta ideal para aplicaciones que requieren una independencia de la conexión a la red. Además, sus reducidas dimensiones (de tan sólo 18,6x19,6x 10,5 cm), hacen de esta impresora un dispositivo fácil de transportar y usar en cualquier sitio con poco espacio disponible. Su precio es de 39.100 pesetas + IVA.



Más información en Euroma Telecom (915711304)

MÚSICA DE ORQUESTA

Yamaha ha anunciado el nuevo sistema de sonido **WF192XG** que procede de la última generación de tecnología dedicada al sonido disponible a un precio ajustado, proporcionando la misma calidad profesional en efectos de sonido y música sin comprometer las características que han hecho a Yamaha una de las compañías más especializadas y prestigiosas en cuanto a música y sonido hace referencia. La tarjeta combina un sistema de sonido 3D con sintetizadores y 3 tipos de procesadores multi-efecto en una tarjeta que toma la ventaja de la firma Yamaha. La extensa lista de características avanzadas incluye un máximo de 64 notas procedentes del hardware accediendo a 676 voces y 21 instrumentos. Cuenta con la suma de 128 notas adicionales del S-YXG50XG, software de sintetización y tiene una tarjeta que puede reproducir hasta 192 notas, lo que permite reproducir el sonido de una completa y auténtica orquesta dentro de un PC. Además, está provista de múltiples conexiones input/ouput para midi/joystick audio o vídeo para realizar mezclas.



Para más información en la página de Wave Force (http://www.waveforce.com)

HACIA LA RADIOTECNOLOGÍA

Cordlee Desktop es una solución que combina un teclado inalámbrico, con un reposamano extraible de diseño ergonómico, y el ratón **Codless MuoseMan Pro** basados ambos en radiotecnología. El conjunto también incorpora un único receptor de doble función para ambos dispositivos. De esta forma, se consigue integrar los periféricos de uso más común en el PC, proporcionando al usuario plena libertad de movimientos libre de cables, con la aplicación de la tecnología más vanguardista en el campo de los dispositivos de señalización. La diferencia frente a otros dispositivos basados en infrarrojos es que los sistemas de radiotecnología incorporados aquí, tanto al ratón como al teclado, permiten el envío de las señales al receptor sin necesidad de establecer una trayectoria directa entre ambos. Mediante la incorporación de múltiples canales y un vínculo fiable entre el transmisor y el receptor, es posible garantizar el funcionamiento simultáneo de varias unidades de Cordless Desktop en la misma habitación, sin que por ello se produzcan problemas de interferencias.

Más información en Logitech S.A. (http://www.logitech.com o en el teléfono 902 239 333)



ADELANTARSE A SU ÉPOCA

El System lanza una nueva oferta de ordenador multimedia con el nuevo sistema **Net Station**, que con un avanzado y completo sistema incluye, entre otras características, el procesador Pentium II con 64 MB de SDRAM, disco duro de 3,2 CB DVD-ROM 20X más software MPEG II, fax-modem, y un completo Kit de videoconferencia. Además, el equipo posee un monitor de 15" y un conjunto de software que consta de un variado número de títulos y aplicaciones, y conexión gratuita a Internet durante 3 meses. El Kit de videoconferencia posee un enorme abanico de posibilidades: se puede hablar, escuchar y ver simultáneamente a través del ordenador, por lo el acercamiento de esta tecnología al entorno doméstico y profesional es una alternativa a tener muy en cuenta. Esto es debido a que en un futuro no muy lejano, será un sistema de uso habitual en todos los entornos.

***Más información en El System** (91 468 02 60)*

SIN PERDER LA ESTELA

S3 ha desarrollado la nueva Savage 3D, una nueva tarjeta aceleradora que contiene aceleración 3D/2D y MPEG-2 para aplicaciones en formato DVD, con un nuevo motor de gráficos de 128 bit. Esta tarjeta permite acelerar procesos de vídeo para ofrecer una calidad imagen realista con renderización usando color verdardero. Para conseguir esta calidad con la activación de 16 millones de colores en imágenes 3D frente a los tradicionales 64 K, la arquiterctura de la Savage 3D está optimizada para el uso de los más recientes y avanzados estándares de gestión de gráficos, tales como OpenGL.
Esta tarjeta constará con prestaciones como filtro de texturas trilineal, luz especular y sombreado difuso, alpha blending, Fog de polígonos y vértices con múltiples efectos atmosféricos, 16 o 24 bit para el Zbuffer, reflejo, morphing y procesos internos de texturas, entre otras muchas no citadas. Además, conviene destacar que tiene soporte para salida de TV en los sistemas NTSC/PAL.

***Más información en** http://www.s3.com.*



ESTACIONES INTEL



La gigantesca **Intel**, compañía que produce el 70% de los procesadores utilizados en todo el mundo, introduce el nuevo **Pentium II Xeon**, diseñado específicamente para el proceso de operaciones en servidores y estaciones de trabajo avanzadas. La nueva familia de procesadores parte de la apuesta de Intel por su nueva estrategia de mercado atendiendo a los requerimientos de éste, que consiste en desarrollar productos destinados a sectores específicos. Este procesador se caracteriza por introducir innovaciones para estaciones de trabajo y servidores que demandan aplicaciones destinadas ofrecer servicios en Internet, creación de contenidos digitales o diseños industriales. Sus prestaciones más avanzadas son, entre otras, su arquitectura basada en la tecnología de la nueva generación P6 con una velocidad de proceso de 400 Mhz., caché de 512 KB ó 1 MB en dos niveles –L2 caché–, cuyo bus de datos opera a la misma velocidad que el procesador y memoria direccionable de 64 GB. También cuenta con una velocidad de 100 Mhz para el bus de transferencia de datos, soportando SDRAM y EDO, de modo que acelera significativamente la comunicación entre el procesador y otras partes de la computadora.

***Más información en Intel** (http://www.intel.com)*

EL HARDWARE DEL FUTURO

Diseñado por la firma italiana **Pininfarina**, famosa por sus diseños de coches deportivos para la casa Ferrari, y desarrollado por la compañía **Union Reality**, nos llega este innovador sistema que abarca varios conceptos en un sólo periférico. **UR Gear** es un dispositivo creado para ofrecer la interacción más intuitiva y cómoda posible, incluyendo un joystick 3D digital, un sistema de comandos por la voz con auriculares estéreo y micrófono, y un ratón virtual manos libres, cuyo puntero se mueve por medio de la orientación de la cabeza. Todo ello en un casco de reducido peso y forma ergonómica de líneas suaves y atractivas sin necesitar ningún tipo de mantenimiento.

El sistema de reconocimiento de voz está a cargo del avanzado Dragon Tecnology. De esta manera se consigue un total y cómodo control de funciones que permite al usuario integrarse, comunicarse y moverse en la escena utilizando de forma intuitiva y natural la vista, oído, tacto o también la voz, tal y como se hace cotidianamente. Su sencillez permitirá que este innovador sistema esté disponible para todos los usuarios a un precio asequible, ofreciendo altas en un dispositivo de esta clase, como pueden ser su posicionamiento totalmente 3D o su sensibilidad y precisión en el control del puntero. Además, está preparado para diferentes plataformas de hardware, para PCs como un joystick estándar, con soporte de los drivers para Direct Sound de DirectX, y para las consolas más extendidas del mercado.

El UR Gear resulta un formidable complemento para la mayoría de las aplicaciones multimedia y juegos, sobre todo los arcade en 3D y simuladores, puesto que las posibilidades de interacción de perspetiva en 1ª persona se asemejan a la realidad y esto nos permite vivir el juego de forma envolvente. A la espera de noticias sobre su comercialización en España, puede obtenerse más información acerca de este producto en **http://www.unionreality.com.**

COMPETENCIA AL ROJO



En el apogeo de las aplicaciones 3D que proporcionan niveles de más realismo cada vez para el estándar PC, se está incrementando la demanda hardware de proceso más avanzado. La aceleración de gráficos 3D están consiguiendo subir el listón en calidad. Estas nuevas aplicaciones 3D, así como otras novedades para PC de reciente aparición, tales como el DVD, van a requerir un potente procesador que pueda aprovechar y gestionar adecuadamente estas prestaciones más allá de la simple compatibilidad. El **K6-2** de **AMD** procesará cálculos de comportamiento físico en operaciones de coma flotante que proveerán de realismo extremo al representar mundos 3D. Las operaciones matemáticas referentes la geometría y el renderizado, combinados con tarjetas aceleradoras de vídeo, realizarán acabados gráficos con texturas fotorrealistas usando cálculos de color, sombreado y posición píxel por píxel. Algunas de sus características son el 3DNow! con APIs optimizados para DiretX 6.0, Open GL que permiten realizar un desarrollo avanzado en proceso de audio 3D, MPEG2, Juegos 3D, aplicaciones CAD/CAE o VRML en la Web entre otras. Todo esto con una velocidad de proceso de hasta 300 Mhz sin usar 3DNow! a un precio más que competitivo.

Más información en AMD (http://www.amd.com)

Flash

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

*★ **Creative Labs** está ultimando el lanzamiento de su nueva tarjeta de audio para el estándar PCI. La **Sound Blaster Live** que incorporará el sistema **Enviromental Audio**, que permite recrear un experiencia de audio real con sonido multi-dimensional en un PC con total compatibilidad. El sonido que puede generar esta tarjeta es idéntico al que pueda vivirse en el mundo real y cotidiano, gracias a su nuevo procesador **EMU10K1**.*

*★ **ASCII** ha creado un nuevo pad de control para **PlayStasion** único en su género, pues permite el control de los tres ejes de coordenadas obteniendo un total control de movimiento dada la ingente cantidad de juegos en 3D que saliendo a la luz en este formato. El **ASCII Sphere** incorpora una esfera con un sensor que permite total libertad de movimiento con un control simplificado, combinando rotación y translación que esperemos esté pronto disponible en nuestro país. Sin duda asistimos a una nueva generación de hardware de control.*

*★ Los procesadores **Cyrix GX** de generación **6x86MX**, están obteniendo una gran aceptación dentro de las firmas dedicadas al comercio con de PCs. Gracias a su reducido coste y total compatibilidad, son muchas las empresas que están contando con los procesadores de **Cyrix** para equipos de ambito doméstico. Con una velocidad de 266 Mhz soporte para MMX es una de las opciones más rentables para equipos domésticos.*

*★ El **Power Macintosh G3** dispone ahora de un emulador que le permite trabajar como un PC en sistema Windows 95/98, DOS o Windows NT virtual. Esto permite el acercamiento de los estándares más extendidos en todo el mundo, de manera que pueda utilizarse el software de PC en un Macintosh, sin renunciar a las especiales cualidades de que dispone el Mac. **El Virtual PC 2.0** es un software aún en desarrollo, pero cuyo lanzamiento se prevé llegue a todo el mundo solucionando muchos problemas de compatibilidad.*

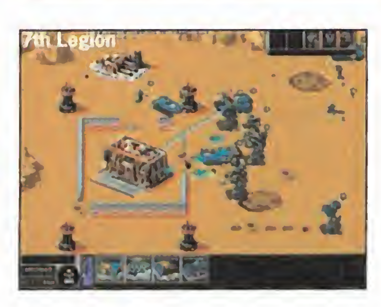
*★ **Philips** ha sacado al mercado el **USB**, un mando de control para juegos por infrarrojos que trabaja sobre una base bidireccional empleando un puerto USB (por infarrojos). Su principal característica es que puede utilizarse fácilmente con las dos manos y su independencia de los cables ofrece una elevada comodidad, resultando el sistema de control ideal como comento del casco de inmersión virtual **Scuba**, también de Philips.*



Bienvenidos al tercer especial de trucos de nuestra Escuela de Estrategia. En este número recopilamos los trucos más inéditos y raros para los juegos de estrategia más variados. Lo único que todos tienen en común es que son para juegos bastante actuales o que siguen de actualidad. Probablemente echéis muchos de menos, pero hemos intentado repetir en la menor medida posible los que ya hemos publicado en Micromanía. Todos ellos han sido comprobados y funcionan, por lo que no deberiais tener ningún problema con ellos, pero en el caso de que surgiese, ya sabéis, todas las quejas al Estratega Anónimo. El mes que viene volverá a recuperar la sección su aspecto habitual. ¡Que aprovechen los trucos!

Especial trucos
Volumen tres

7TH LEGION



Un truco muy útil para conseguir todas las unidades que quieras, aunque no inmediato de realizar, es el siguiente. Localiza el fichero MISSIONS.INI que hay en el directorio **DATA** donde has instalado «7th Legion». Al final de cada perfil de misión hay una cabecera que pone **"PVSTART"**, y una serie de números a continuación que listan todos los vehículos que tienes. Hay una cuarentena de números, cada uno de ellos representando a un tipo de unidad, y si sustituyes los ceros por otros números (del 1 a 9), al comenzar la misión tendrás el número que has puesto de la unidad que representa. La equivalencia entre número y unidad la puedes obtener mediante la investigación.

BATTLEZONE

Para obtener distintas ventajas, mantén pulsado **CTRL + MAYUS** en cualquier momento del juego y escribe:
BZBODY: Escudos ilimitados.
BZTNT: Munición ilimitada.
BZRADAR: Mapa al completo.
BZFREE: Proporciona pilotos y recursos ilimitados.

BIRTHRIGHT

Mantén pulsada **F3** y escribe **"SYNCASH"** (en mayúsculas) para obtener mucho dinero.

CAPITALISM PLUS

En cualquier momento del juego pulsa **$$$***$$$** para obtener 100.000.000 de dólares.

CAVEWARS

Para iniciar el juego con todas las facilidades, ejecútalo escribiendo **CAVE GODMODE**

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Con el bando aliado, durante la secuencia de introducción, pulsa **CTRL, ALT, SUPR, O, R, E y Enter**, y tus camiones podrán recolectar oro de cualquier parte en el mapa.

DARK REIGN

Hay una forma de escoger cualquier fase del juego, que consiste en lo siguiente. En





el directorio **"Dark Reign\Dark\Shell"** hay un fichero que es **"shellcfg.h"**, que tienes que editar tras haberle quitado la marca de sólo lectura. Dentro de ese fichero, en la sección **Menu Mission Buttons**, hay una línea que pone **"#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150"**. Sólo tienes que cambiar el valor **150** por **157** para que, cuando estés jugando, aparezca en la esquina inferior izquierda un botón **"cheat"** que te permitirá seleccionar la misión que quieras.

DEADLOCK

Pulsa **CTRL + F1** para activar el modo trampa, y después:
MAKE IT SO: 1.000 créditos y 100 unidades de recursos.
FRODO: Para aumentar la población en los territorios.
GHOTI: Para completar el proyecto de investigación actualmente en curso.
TOUCHE: Muestra las animaciones del final del juego.

DOMINION

Pulsa **Enter** para introducir los siguientes códigos, y **Enter** de





nuevo para que funcionen.
COMBUSTION. Acaba con todas las unidades enemigas.
LUSHEE: Aumenta los recursos.
INFRARED: Mapa al completo.
ZIPPER: Aumenta la velocidad de construcción.

FALLEN HAVEN

Ejecuta el juego mediante "**FALLEN.EXE -MQWIERDSTUFF**" o "**FALLEN.EXE -MQCASH**", para activar la construcción de dos unidades secretas nuevas en el primer caso, y para permitirte aumentar tus créditos con **CTRL y +** desde la pantalla de la colonia en el segundo.

FRAGILE ALLEGIANCE

Ejecuta el juego mediante: "**FRAGILE /cKim.Jon.fmsti**". La última palabra son los códigos, que tienen el siguiente significado:
f: Construye cualquier cosa en un solo día.
m: Consigue dinero extra.
s: Ver todos los asteroides en el mapa.
t: Cambia la velocidad del juego con **ALT + F8** para más rápido y **ALT + F7** para que vaya más lento.
i: Todos los datos sobre aliens y objetos a comerciar.

GENEWARS

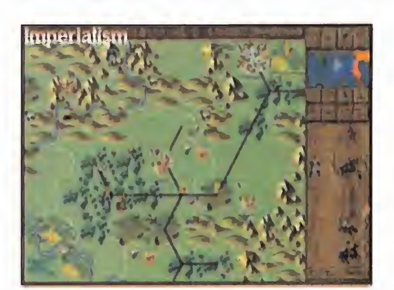
Activa la introducción de trucos escribiendo **SALMONAXE**, y después pulsa las siguientes letras para conseguir las ventajas asociadas.
W: Ganar el juego.
C: Acceder a todas las razas e híbridos.
B: Construcciones y mejoras instantáneas.
S: Mejorar la tecnología.
L: Invocar monolitos.
T: Edificios transparentes.
F5: Colocar un bulbo de Duranium.
F6: Soltar una bomba.
F7: Disparar a la criatura apuntada por el cursor.
F10: Aumentar el dinero.
MAYUS + Z: Mostrar el mapa al completo.

HEROES OF MIGHT & MAGIC II

Además de los archiconocidos códigos para este juego, hay algunos nuevos:
911: Terminar bien el escenario.
1313: Terminar con derrota.
1911: Saltar al nivel final.
32167: Con un héroe seleccionado, obtienes 5 dragones.
101111: Aumentar la cantidad de dinero.
101495: Mostrar zonas no exploradas del mapa.
844690: Aumentar la cantidad de cristales.
844691: Aumentar la cantidad de oro.
899101: Aumentar la cantidad de diamantes.
8675309: Mapa al completo.

IMPERIALISM

Para jugar en mapas ya predefinidos, comienza un nuevo





juego, pulsa **CTRL** y pincha en el globo. Con los siguientes códigos de mapa conseguiréis:
PIPPIN: La potencia roja tiene mucho carbón y hierro.
KIDASTICKS: La potencia roja tiene recursos equilibrados.
HOTHOR: La potencia verde tiene recursos equilibrados.

IMPERIUM GALACTICA

Para activar el modo trampa, mantén pulsado **MAYUS** y escribe **KAROLY**. Seguidamente, las siguientes teclas te proporcionarán distintas ventajas:
C: Proporciona todas las colonias e inventos; si la pulsas una segunda vez te permite usar el truco en los planetas.
V: Te proporciona 100.000 créditos.
5: Te pasa a rango 1 (LT)
6: Te pasa a rango 1 (CPT)
7: Te pasa a rango 1 (CMDR)
8: Te pasa a rango 1 (ADM)
9: Te pasa a rango 1 (Gr ADM)

INCUBATION

En la pantalla principal del mapa, escribe los siguientes códigos:
ix1: Todas las localizaciones.
ix2: Proporciona 10 puntos de habilidad a cada marine.
ix3: 500 puntos de equipo para tu grupo de marines.
ix4: Pasa a la siguiente misión.

KKND EXTREME

Comienza un nuevo juego y, nada más empezar, salva tu juego con cualquiera de los dos bandos. Carga la partida salvada con un editor hexadecimal y cambia los ocho primeros octetos por **0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000** si la partida es de los Supervivientes, o por **0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF** si es de los Mutantes. En ambos casos obtendrás tanto petróleo que el juego no tendrá ninguna dificultad para ti.

MASTER OF ORION 2

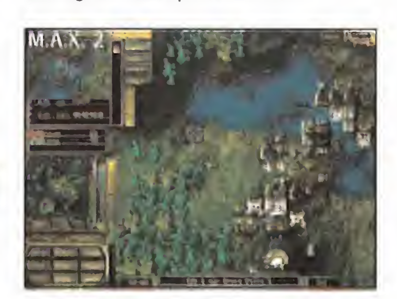
Mantén pulsado **ALT** al escribir los siguientes trucos:
EINSTEIN: Proporciona todas las investigaciones.
MENLO: Proporciona todas las investigaciones.
MOOLA: Proporciona 1.000 BC
ISEEALL: Muestra todos los planetas y jugadores.
SCORE: Proporciona la puntuación del juego.

M.A.X. 2

Teclea los siguientes códigos (con corchetes incluidos) mientras juegas:
[MAXSPY]: Ver los enemigos.
[MAXSURVEY]: Ver todos los depósitos en el mapa.
[MAXSTORAGE]: Proporciona el máximo de materia prima.

MYTH

Mantén pulsada la barra espaciadora mientras seleccionas la opción de nuevo juego para escoger cualquier nivel.



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**


Myth

SEVEN KINGDOMS

Comienza una nueva partida y escribe **!!!@@@###**, con lo que se activará el modo trampa y obtendrás las siguientes ventajas al pulsar las teclas:
U: El rey se vuelve inmortal.
T: La tecnología avanza y puedes invocar a todos los Seres.
Z: La construcción se hace mucho más rápida.

SIM COPTER

Para activar el menú trampa, pulsa simultáneamente **CTRL+ALT+X** durante el juego, y después en ese menú escribe:
I'm the CEO of McDonnell Douglas: En el catálogo de helicópteros escribe los números del 1 al 9 para obtener todos los modelos de helicópteros.
Gas does grow on trees: Consigue gasolina ilimitada.
Warp me to career: x: En modo carrera te hace saltar al nivel indicado por **x**, siendo x cualquier valor entre 1 y 29.
Give me bucks or give me death: x: Te da la cantidad de dinero que indiques en **x**, de 10 a 50.000 dólares, pero tienes que intentar no ser egoísta.

STEEL PANTHERS III

Ejecuta este fabuloso juego con el parámetro **-k911** para poder activar así el modo trampa.

THEME HOSPITAL

Edita con un editor hexadecimal tu partida salvada y dirígete al offset **61A95**, donde tienes que escribir **FFFFFF** para obtener ingentes cantidades de dinero.

TOTAL ANNIHILATION

Pulsa Enter para introducir los códigos siguientes, escribe uno de ellos incluyendo el signo +, y vuelve a pulsar **Enter** para ejecutarlos.
ATM: Aumenta en 1.000 unidades el metal y la energía.
NOWISEE: Muestra el mapa al completo.
RADAR: Proporciona una cobertura de radar del 100%.
DOUBLESHOT: Dobla el daño de todas las armas.
CONTOUR#: Muestra la malla del contorno 3D.

UPRISING

Al terminar la misión en «Uprising», salva el juego y compra tropas adicionales. Comienza ahora la siguiente misión y carga la partida que has salvado anteriormente. Con ello tendrás todas las tropas libres con las que terminaste la misión anterior, pero también todo el dinero con el que salvaste la partida. Esto podrás hacerlo hasta que tengas 19 libres en cada una de tus tropas.


Seven Kingdoms


Uprising

WAGES OF WAR

Pulsa una vez **BLOQ MAYUS** y después escribe **BLOOD MONEY** para activar el modo cheat, en el que podrás escribir los siguientes códigos:
ELBOW ROOM: Proporciona 999 puntos de movimiento al soldado seleccionado.
BILL: Proporciona todas las armas, munición y accesorios al soldado seleccionado.
NOUN: Cura las heridas del soldado seleccionado.
SMOKE: Proporciona 25 granadas de humo al soldado que selecciones previamente.
ADJECTIVES: Proporciona todas las armas, munición y accesorios a TODOS los soldados, además de ponerles todos los valores al máximo.
DEADMAN: Mata a todos los enemigos.
HOUR: Proporciona una hora más de tiempo.
OH DARN: Lanza 100 granadas en la zona aleatoriamente.

WARWIND 2

Pulsa **Enter** para activar la entrada de mensajes, escribe uno de los códigos siguientes, y vuelve a pulsar Enter para activarlo (no olvides escribir la admiración).
!the sun also rises: Muestra el mapa al completo.
!golden boy: Te proporciona 5.000 unidades de recursos y 1.000 de butanium.
!the great pumpkin: Victoria inmediata en la campaña en curso.
!i am the bishop of battle: Victoria inmediata en la misión en curso.
!on a mission from gawd: Aumenta la velocidad de recolección y construcción.

WATERWORLD

Ejecuta el juego con los siguientes parámetros: **WATER -TOOLEDUP -FREESTUFF -TWINKY.** Después, cuando estés en medio de una misión, pulsa la tecla **"W"** para pasar a la misión siguiente.

X-COM: APOCALYPSE

Un truco muy útil para obtener montones de dinero en este juego de Microprose es el siguiente. Juega hasta que puedas investigar el **Bio Transport Mod**, y una vez lo tengas descubierto, asigna un proyecto a tus ingenieros, y marca el Bio Transport Module, con lo que te dirán que perderás 700 dólares, pero a pesar de ello, acepta. Ahora, vuelve a asignar un proyecto, con lo que descubrirás que te devuelven tus 700 dólares, y vuelve a pulsar en OK. Vuelve a asignar de nuevo, y verás que vuelve a pasar lo mismo. Podrás repetirlo las veces que desees hasta que te canses de ganar dinero.

El Estratega Anónimo
(alias Saddam Hussein)


X-COM: Apocalypse

Sin









Acción insuperable
Ábrete paso en diversos niveles de tremendo terror, mientras investigas la fuente de la criminal epidemia que asola la ciudad.

Escenarios Hiper-Interactivos
Anda, corre, nada e incluso conduce en seis mundos distintos de bellos detalles gráficos e intrincado argumento.

Armamento nunca visto
Tu arsenal incluye rifles de francotirador con mira láser, dispositivos explosivos con detonación por control remoto y armas tan potentes que te harán pedazos.

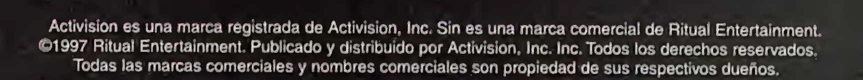
Multijugador
Sumérgete en los duelos más intensos jamás creados aniquilando adversarios a través de módem, LAN e Internet.





C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com







Activate 98
El punto de inflexión

Un año más, Activision organiza una presentación para la prensa especializada en la que desvela todas las novedades que prepara para la próxima temporada. Secuelas, y un pretendido aire de renovación, marcan las directrices de lo que fue Activate 98, muestra celebrada en Dublín, a finales del pasado mes de Julio, con la que Activision se pretende desmarcar de sus competidores.

Con la sombra de «Sin» dominando todo el evento, pues no en vano es el juego estrella de Activision para lo que queda de año, y buena parte del que viene, Activate 98 se puede considerar como una muestra "off the show". El ECTS 98 es una cita inminente en el universo del videojuego —cuando se lean estas líneas, muy probablemente el show estará en plena efervescencia—, y ya es oficial que la compañía NO acudirá a este evento. No es la única entre las "majors" que ha decidido prescindir del ECTS en la actual campaña. Se ha confirmado que compañías como Virgin o E.A. tampoco acudirán a la —supuestamente— más importante feria del videojuego en Europa. Pero no es el momento para analizar las razones de tal fenómeno. Activision, como todos los años, y como el resto de sus competidores, prepara una serie de títulos para los próximos meses con lo que pretende situarse en puestos de privilegio en el mercado del software. Muchos de ellos vienen marcados por la estela de la secuela, otros por una continuación en la apuesta decididamente comercial que la compañía viene ofreciendo desde hace unos años, combinando la máxima calidad técnica posible con una serie de ingredientes que se sabe funcionan de sobra —acción, calidad técnica, aventura...—, e incluso llegan licencias procedentes de otras compañías, como es el caso de «Civilization», en su nueva entrega —ya sin Sid Meier tras el proyecto—. Buenos títulos, en líneas generales, es lo que parece ofrecer Activision para la nueva temporada... Una apuesta bastante segura, sin arriesgar en exceso, puesto que la originalidad no es, desde luego, la nota más destacada de estos productos. Algo que, quizá, puede incuso llegar a convertirse en un arma de doble filo —¿más de lo mismo?—. Quién sabe.

Heretic II

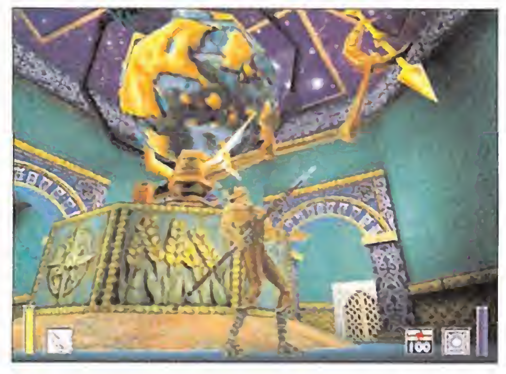
La herencia de **Disparil**

La historia que da forma a «Heretic II» nos sitúa en un mundo completamente diferente del que ofreció la primera parte, aunque se mantienen ciertas conexiones de argumento. La primera, el protagonista, Corvus, desterrado a este desconocido lugar, tras haber acabado con Disparil. La segunda, que precisamente por esta aniquilación, cierto oscuro personaje ha decidido tomarse venganza de Corvus, además de hechizar el reino y todos sus habitantes.

Los chicos de Raven preparan uno de los títulos más atractivos de toda la línea de Activision. «Heretic II» se basa, técnicamente, en la versión 2.5 del engine de «Quake II», aunque, desde luego, la innovación más evidente e importante sobre títulos precedentes es el usar como básica la perspectiva en tercera persona. El diseño del personaje, de todos sus movimientos –excelentes movimientos acrobáticos, saltos incluidos, en los que podemos usar un bastón como apoyo, además de otras habilidades ciertamente "circenses"– y de las posibles acciones que puede llevar a cabo así lo exigía para todo lo que Raven pretende mostrar en el juego. Una aventura realmente intensa, en la que ambientación y una excelente calidad en el diseño del juego, de los niveles, y artístico, se sitúa como un conjunto de puntos importantes en el conjunto. Las animaciones, por ejemplo, despliegan un amplio repertorio de posibilidades, sólo para Corvus, cuyo modelo está compuesto de casi 800 polígonos cuando porta todas las armas posibles que puede llevar encima.

El armamento es otro de los aspectos más llamativos de «Heretic II». Unos bastones son las armas básicas de ataque y defensa, pero más de una docena de hechizos diferentes ponen la salsa al potencial del personaje. Estos pasan desde los hechizos de defensa, en que determinados objetos o magias nos protegen, a forma de escudo, hasta otros que comonen demoledores y espectaculares ataques contra el enemigo. La calidad visual en este aspecto es, sencillamente, apabullante, con multitud de transparencias, luces dinámicas y efectos impresionantes. En cualquier caso, en Raven pretenden, sobre todo, ofrecer una gran aventura –no un juego de acción, únicamente– además de una intensa atmósfera que logre cautivar al jugador. Algo que parece están consiguiendo a la perfección.













Un castillo a las afueras de Dublín fue el marco escogido por Activision para reunir a todos los productores, programadores y responsables de sus próximos proyectos, que se presentaron en Activate 98 a la prensa especializada.

Apocalypse



Mucho lleva «Apocalypse» en desarrollo, pero parece que por fin tiene visos de convertirse en realidad. Acción a raudales define al juego por el que Activision llegó casi a empeñarse hasta la camisa, para pagar los honorarios de Bruce Willis, en quien se basa casi todo el protagonismo –o, mejor dicho, en un personaje basado en sus características físicas y habilidades dramáticas, para el que se le grabó en vídeo, en diversas sesiones de motion capture, y se escaneó su figura en 3D–. Espectacular.

Tai Fu



Extraño título a medio camino entre el beat'em up y la aventura, protagonizado por unos felinos expertos en artes marciales. ¿Un juego de lucha más? Técnicamente resulta bastante notable, aunque, ciertamente, no parece aportar una originalidad excesiva al género, excepción hecha de la particularidad de sus protagonistas.

Ten Chu



Una de las "joyas" de la corona de Activisión en consolas. Diseñado exclusivamente para PlayStation, «Ten Chu» aporta toques de genialidad en su concepto, y de verdadera pasión por la historia y mitología japonesas, con una combinación de aventura y arcade sensacional, dotada de unas animaciones extraordinarias, mucho gore y una puesta en escena más propia de una película que de un simple juego. Brillante.

Third World

Millar ataca de nuevo



Redline es la compañía que, tras su paso por el equipo que se encargó de dar los toques finales de diseño a «Dark Reign», Ron Millar fundó hace poco más de un año. Uno de los diseñadores principales de «Warcraft» y «Diablo» –que personalmente se encarga siempre de remarcar en cualquier cita, y si no ya lo hace el resto de miembros de su equipo– tuvo la visión de un juego a medio camino entre la acción, la aventura y el JDR. Y así, surgió «Third World». El título sitúa la acción en un submundo poblado por mercenarios de extrañas razas, entre los que se encuentran bestias humanoides, mecanoides, criaturas dotadas de poderes sobrenaturales y místicos, etc., que se encuentran enfrascados en continuas luchas por llevar a cabo distintas misiones para megacorporaciones que pagan sus servicios a precio de oro.

En principio destinado a convertirse en un derivado directo de la filosofía de «Warcraft», finalmente, y a medio camino de su desarrollo, Millar y su equipo optaron por adoptar un engine 3D, que ofreciera una mayor versatilidad y dinamismo al juego. Así, creen haber encontrado la piedra filosofal en un juego que es "JDR y acción 3D en tiempo real, como no existe otro en el mercado" –palabras textuales–.

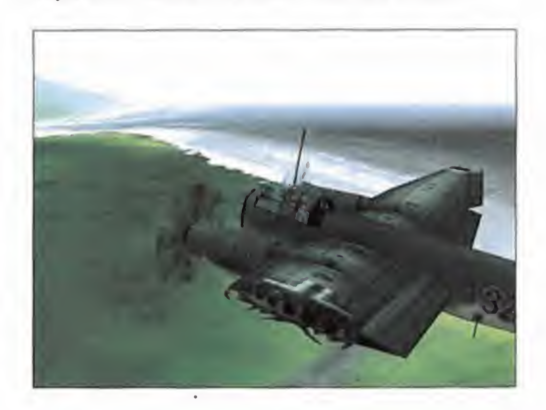
Si bien la idea es atractiva, es pronto para afirmar nada sobre «Third World», puesto que la puesta en práctica de la misma deja entrever ciertos retazos de un «Diablo» que se juega con un equipo de personajes, en lugar de con un solo paladín, y cuyos decorados pasan de la imagen pregenerada a un entorno poligonal. Es lo más aproximado a lo que puede ser el juego, en su versión final. Está por ver si, efectivamente, y como afirma la gente de Redline, «Third World» será realmente novedoso.

Fighter Squadron

Mucho engine, pero...

Más de dos años lleva Parsoft desarrollando para Activision «Fighter Squadron». Y el sueño de Eric "Hellcats" Parker sigue vivo... al menos para él. Si bien el juego, como ya se pretendía desde el mismísimo comienzo, se basa en un engine excelente, con una física pasmosamente real, y ciertos detalles técnicos de una calidad sobresaliente –en lo que se ha gastado casi todo el tiempo que «Fighter Squadron» lleva en desarrollo–, no es menos cierto que, después de todos los meses transcurridos, de juego hay más bien poco. Nadie sabe, a ciencia cierta, cuándo aparecerá finalmente este preciosista simulador, pero todo lo relacionado con misiones está algo más que verde.

Si el curriculum de Parsoft deja bien a las claras que son capaces de hacer buenos simuladores –lo han demostrado con creces– parece que «Fighter Squadron» se les está atragantando en todo lo referente al juego, propiamente dicho. Si tuviéramos que poner un símil con toda la historia del desarrollo, podríamos decir que «Fighter Squadron» lleva camino de ser el «Unreal» de los simuladores. Pero no está tan claro que la calidad final vaya a ser también similar. El tiempo lo dirá.



Civilization. Call to Power

Esta vez sin **Sid**





La compra de la licencia de «Civilization» resulta algo sorprendente, si tenemos en cuenta los últimos movimientos de Activision en el mundo de la estrategia. De juegos como «Dark Reign», con el que pretendían romper todos los moldes en el campo del tiempo real, se pasa a tirar de un nombre casi mítico en el género, con todo lo que ello conlleva –de seguridad en el éxito, y de responsabilidad al no poder defraudar a los seguidores de la serie, ahora que Sid Meier no está tras el proyecto–. Sobre todo, si tenemos en cuenta que «Civilization. Call to Power», respeta escrupulosamente la base del juego de Meier, el desarrollo por turnos.

La explicación para lo que los más modernos considerarán un paso atrás, y los más puristas la preservación de la verdadera esencia del género es, según Activision, que sólo la estrategia por turnos permite, de verdad, profundizar en una riqueza de posibilidades que es imposible conseguir en los juegos en tiempo real, más orientados hacia la parte militarista del género, que hacia una buena concreción del mismo.

En cualquier caso, la base en este proyecto es la conocida de las dos entregas de «Civilization», aunque con variaciones de planteamiento histórico –avanza más en el futuro, y puede combinar sociedades de distintos niveles tecnológicos–, de opciones de juego –al ampliar las posibilidades de interacción de sociedades muy diferentes–, y técnicas –las unidades a manejar han sido diseñadas y animadas en 3D, con gráficos prerenderizados–.

En general, la inclusión de pequeños y novedosos detalles deja un buen sabor de boca en el primer contacto con el juego –en cualquier caso, no estará disponible hasta navidades, como muy pronto–. Muy buen sabor de boca, de hecho, aunque está por ver si todas estas variaciones son capaces, realmente, de satisfacer a un público exigente que después del trabajo de Sid Meier saben muy bien lo que quieren, y no se contentan con sólo un nombre.

Heavy Gear II

Quake **metálico**

Algunas de las afirmaciones que hacían los creadores de «Heavy Gear II» sobre su nuevo "hijo" eran del tipo, "hemos desarrollado un nuevo engine partiendo de cero... La historia y el argumento del juego son nuevos... Hemos llevado hasta el límite las posibilidades de la I. A. de los personajes del juego...". Y, ciertamente, hay que reconocer que el engine gráfico de esta nueva entrega del universo de los "mech" es sorprendente en cuanto a calidad tecnológica y efectos visuales espectaculares. Hasta aquí, todo perfecto.

Sin embargo, parece que el contenido que antes habían ofrecido los juegos de la serie –incluyamos aquí a los títulos desarrollados por Activision bajo la licencia de "MechWarrior"– dedicados al JDR y a algo más que la simple acción se están dejando bastante de lado. No es así, según sus creadores, pero la enorme variedad de movimientos de los nuevos personajes robotizados de «Heavy Gear II», la apabullante notoriedad de





la acción directa, la inclusión de modalidades de juego en red –muchas y variadas, eso sí– típicas de los shoot'em up 3D –deathmatch, en todas sus múltiples variantes–, no hacen sino llevarnos a la conclusión de que «Heavy Gear II» está intentando colocarse más entre juegos como «Sin», «Unreal», etc., que entre aquellos a los que, en teoría, pertenece. No sabemos si la inmensa legión de seguidores de la serie fuera de nuestras fronteras encontrará de su agrado esta variación –agradable, de calidad, pero opuesta en conceptos a lo esperado– en el tema de «Heavy Gear», pero actualmente parece que los diseñadores del juego no tienen demasiado claro en qué corriente situarse. Si es un shoot'em up, bienvenido sea, pero que se reconozca como tal, y se obvien detalles innecesarios, que pueden llegar a afectar a la jugabilidad del producto.

Asteroids



Para PlayStation y PC. «Asteroids» es un juego que no engaña a nadie, ni en nombre ni en concepto. Es la puesta al día, con todo lujo de detalles, del clásico de los arcades. Unas pequeñas ideas que aportan algo de originalidad constituyen toda la innovación de «Asteroids». Simple, directo y extremadamente adictivo.

X Men



Una licencia de la Marvel que parecía cedida a perpetuidad a Acclaim, resulta en un juego de lucha 3D bien diseñado, atractivo y adictivo que, con la patrulla X de protagonista, no ofrece mucha originalidad, pero si un producto bastante sólido en apariencia. Espectaculares combos y todo el nombre de los protagonistas para un buen juego, en su conjunto.

Quake II

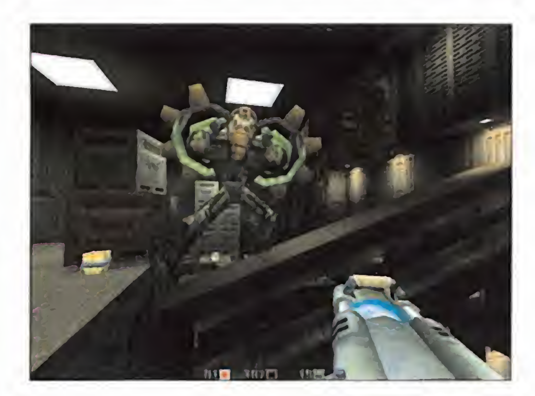


Nintendo 64 está de enhorabuena con la adaptación de uno de los juegos más aclamados de los últimos tiempos para PC. Aquí tampoco hay nada que descubrir, excepto la habilidad de Activision para comprimir en un cartucho todo lo que id Software ofreció en su versión original. Sólo para fanáticos de los juegos de acción 3D, y de gatillo fácil.

Quake II: Mission Pack 2. Ground Zero

Más **madera**

No es posible añadir nada nuevo sobre «Quake II», ni sobre los derivados que de él han surgido. Ni en packs de misiones –«The Reckoning»–, ni en sus múltiples parches y niveles que pululan por Internet. Sin embargo, en Rogue, el equipo responsable de dar forma a «Ground Zero», siempre quieren dejar bien clara su impronta, no conformándose con ofrecer una serie de nuevos niveles por explorar. Tal y como sucedió con «The Reckoning», nuevos enemigos y armas se vienen a unir a la extensa panoplia que «Quake II» pone a disposición del jugador. Cuatro de cada, armamento y criaturas, propone «Ground Zero» como novedad. A destacar entre los enemigos la inclusión de un "boss" como hay pocos –gigantesco, capaz de disparar por todas partes, de frente, por atrás, lateralmente...–, y de otras criaturas con





"simpáticas habilidades", como la de resucitar enemigos masacrados, o reproducirlos infinitamente, de tal modo que a partir de un sólo enemigo, podemos llegar a tener cuarenta o cincuenta personajes moviéndose por la pantalla sin apenas darnos cuenta de lo que ha pasado. Algo que resulta más que simpático, ciertamente emotivo, es el homenaje a «Doom» que se ofrece en el apartado de armamento, con la inclusión de una sierra mecánica –¡Sí!– que, eso sí, no resulta excesivamente recomendable para la mayoría de enemigos. Pero ahí está.
También en los ítems especiales se han incluido unas diabólicas bolitas, cuya aplicación más interesante se encuentra en la modalidad multijugador, capaz de tomarse la revancha por su cuenta sobre el enemigo que nos haya matado, eliminar a varios de golpe, y otras curiosidades.

Interstate 82

Sigue el **rock**

La moda de los pantalones de campana y el pelo a lo afro sigue, aunque más moderada, con la adaptación a los años 80 de aquel «Interstate 76», que resultó todo un soplo de aire fresco en el trillado mundo de los juegos de acción/aventura.
«Interstate 82» comienza donde terminó el juego original, y continúa su filosofía de diseño, acción y originalidad gráfica y de concepto –algo menor, ahora, claro está–. Aunque donde Activision ha pretendido poner el mayor énfasis es en el apartado técnico. Superada la innovación conceptual del primer juego, la



compañía pretende sacar el mayor provecho posible de la idea con una secuela que gráficamente aporta más detalles de calidad, aunque no mucho más a todo lo que fue «Intersate 76». A destacar, nuevamente, la banda sonora y un buen equilibrio entre acción, aventura y "película interactiva".

Beneath

Cambio de **tercio**





El caso de «Beneath» es, desde el punto de vista de Micromanía, uno de los más curiosos de toda la nueva línea de producción de Activision. Por varias razones. La primera es que fue uno de los títulos que más gratamente nos sorprendió, de todos los que se mostraron. Algo que no parece tener importancia, pero el mérito está en que es uno de los que menos acabados estaban en su desarrollo, y aún así parece indicar que el aspecto final será realmente bueno. Más aún si tenemos en cuenta que era el único juego que no estaba aún adaptado al soporte de tarjetas 3D. Todo lo que vimos era el engine por software en acción, y si eso ya ofrecía un aspecto impresionante, podemos esperar grandes cosas de «Beneath».

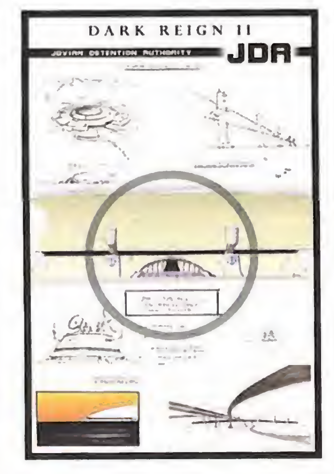
La otra razón que justifica la definición de "sorprendente" en «Beneath» es que sus creadores, Presto Studios, parecen haber dado un salto definitivo, abandonando el estilo que les ha caracterizado durante años con juegos como los que componen la serie de «The Journeyman Project», combinando la aventura de profundidad y complejidad notorias en desarrollo, acción y argumento, con el vídeo y los actores reales como parte fundamental.

«Beneath» podría definirse a primera vista como un juego heredero de la filosofía de «Tomb Raider», aunque según sus propios creadores pretende ir mucho más allá. En primer lugar, por considerarlo una verdadera aventura, en la que el espacio dejado a la acción es sólo el necesario, con, sobre todo, puzzles y enigmas por doquier, confromando el grueso del diseño. En segundo lugar, la gente de Presto afirma que el engine desarrollado para «Beneath» es mucho más avanzado en diseños geométricos y posibilidades que cualquier otro que se pueda encontrar en un juego de características parecidas. Algo que afecta también al modelo de animación del protagonista, capaz de realizar verdaderaas genialidades de equilibrista, y dotado de un realismo, según sus creadores, inusitado. «Beneath», así, se conforma como un título con posibilidades realmente atractivas. Todo queda, sin embargo, por confirmar, hasta el momento en que el juego esté más madurado.

Dark Reign 2

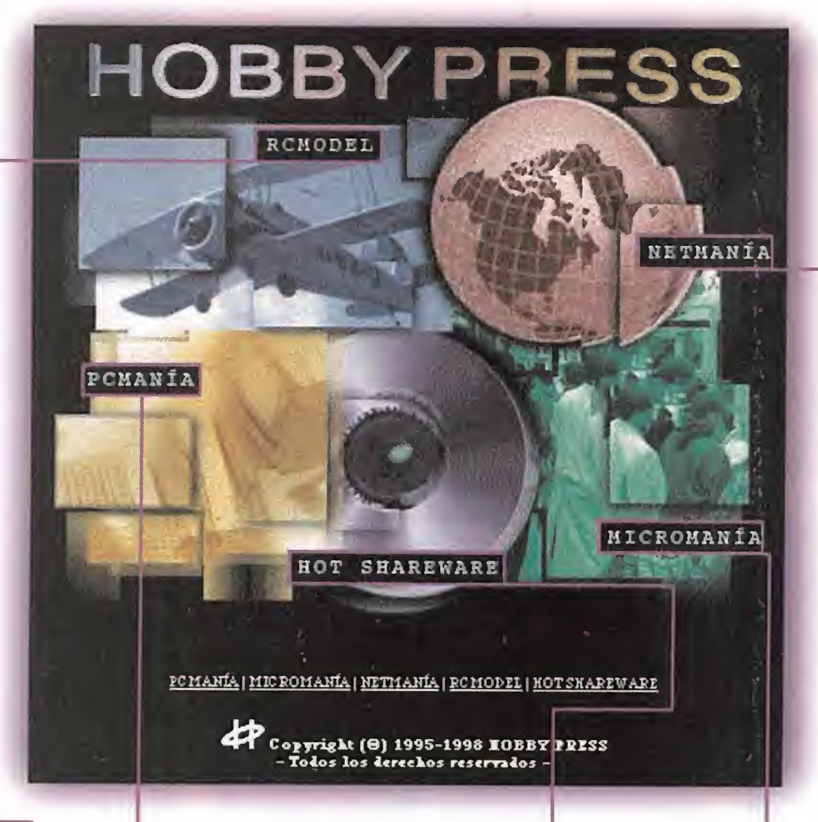
Cambio **radical**

Si «Dark Reign» fue un agradable hallazgo en el terreno de la estrategia en tiempo real, parece que al concepto desarrollado por «Battlezone» –combinación de estrategia y acción en 3D– le están saliendo alumnos que pretenden reinventar las ideas... o retorcerlas todo lo posible hasta la confusión total. Quizá la originalidad de «Dark Reign» no fuera excesiva, pero poseía una calidad notable, con buenos detalles en jugabilidad y diseño. «Dark Reign 2», por el contrario, pretende situarse como el nuevo adalid de la escuela abierta por «Battlezone», y aún no queda demasiado claro si la idea tiene visos de brillantez o de "bluff". El juego está aún muy "verde", y eso es lo que puede salvarlo de un pequeño desastre, por culpa de un diseño no demasiado claro. Por lo que Activision ha mostrado del juego, no queda demasiado de los detalles de originalidad del original, al intentar adaptar la misma concepción de desarrollo y acción a un entorno 3D. Parece más como si se estuviera en la línea de producción de un juego de acción con ligeras dosis de estrategia, más que en la vertiente opuesta, y teóricamente en la que se enclava «Dark Reign 2». El engine gráfico ofrece un buen aspecto, aunque quedan muchísimas cosas por pulir. Se está trabajando mucho en animaciones y posibilidades de IA, lo que es una intención muy loable, pero siempre y cuando se adapte al concepto en que el juego se basa, más que en una serie de bonitas y espectaculares batallas 3D, para demostrar el potencial del diseño gráfico.



Lo que sí es de agradecer, y reconocer que puede ser realmente importante, es la continuidad en la inclusión del editor de mapas y misiones que se pudo disfrutar en el original, pero adaptado a las circunstancias. Simpleza y eficacia para diseñar scenarios en los que manejar nuestras unidades. Un título, en definitiva, que arroja, más que despejar, dudas, y que puede ser una verdadera maravilla, o un tremendo error. Todo se desvelará a medida que vaya pasando el tiempo.

www.hobbypress.es



RCMODEL ON LINE



http://www.hobbypress.es/RCMODEL

Una cita ineludible para los amantes del radiocontrol y el modelismo. Toda la información que necesitas.

PCMANÍA ON LINE



http://www.hobbypress.es/PCMANIA

Más de 6.000 páginas con la información imprescindible para el usuario de Pc.

HOT SHAREWARE ON LINE



http://www.hotshareware.com

Todo el shareware para tu Pc. Más de 30.000 programas clasificados por temas, con descripciones en castellano, para encontrar lo que buscas.

NETMANÍA ON LINE

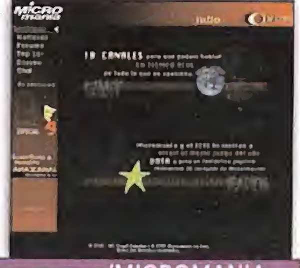


http://www.hobbypress.es/NETMANIA

Dos revistas en una.
La primera publicación en y para Internet.
Web exclusivo para lectores de Netmanía, con contenidos propios para los incondicionales de la Red.

MICROMANÍA ON LINE

La revista de videojuegos más divertida de Internet.
Nuevo servicio de Chat exclusivo sólo para adictos.



http://www.hobbypress.es/MICROMANIA

52 COLIN MCRAE RALLY



Codemasters vuelve a sorprender con la preparación de un título que va a sobrepasar todos los límites impuestos por los anteriores programas dedicados al mundo de los rallies. Gráficos de impresión y una acción que roza los límites de la realidad es lo que promete «Colin McRae Rally».

56 SUPERBIKE WORLD C.



Otro programa en preparación dedicado al mundo del motor, pero esta vez dentro del mundial de Superbikes. Todas las posibilidades imaginables, un aspecto gráfico sin igual y un simulador en toda regla son los prolegómenos del programa que está preparando los chicos de Milestone.

64 SPACE CIRCUS



Una aventura espacial que rebasa lo cómico, donde tendremos que llevar a nuestro circo por toda la galaxia y competir con el poderoso Circo Virtual. En «Space Circus» está siendo realizado con un novedoso motor 3D, que nos permitirá tener una libertad total de movimientos.

El mes de Agosto termina, y con él las vacaciones de casi todos los españolitos de apie. Pero ello también es señal de que las compañías programadoras vuelven al duro trabajo para poder preparar esos juegos que tanto estamos esperando.
Como todos los meses, Micromanía se ha adelantado a todo ello, y por eso este mes os ofrecemmos una gran cantidad de Previews de programas con un futuro ciertamente esperanzador. Juegos como «Colin McRae Rally», «Space Circus», «Superbikes World Championship» o «Creatures 2» son sólo un pequeño aperitivo de lo que os espera tras esta página. Y sino, no tenéis más que introduciros en esta apasionante sección para ver cuál es el futuro que nos deparan las compañías para poder alimentar nuestros PCs y consolas.
Y como siempre, una recomendación: paciencia, que es la madre de la sabiduría, porque ya sabemos todos que las promesas de las fechas de los lanzamientos de los títulos que prometen las compañías casi nunca –salvo excepción– se suelen cumplir.

68 WW 2 FIGHTERS



Jane. Otra vez Jane. De nuevo, los chicos de Jane quieren dar la campanada con uno de los títulos que prometen destacar sobre otros similares, basado en los todopoderosos cazas que triunfaron en la Segunda Guerra Mundial. En esta Preview podréis ver todo lo que promete este carismático título.

72 CREATURES 2



La segunda parte del fascinante mundo de la vida artificial está casi a punto de salir al mercado. Nuevos Norns, escenarios más vistosos y un mejorado interfaz son sólo algunos de los datos que los chicos de Mindscape afirman haber incorporado a esta segunda entrega de «Creatures».

sumario



PRO 18 WORLD TOUR GOLF

«Pro 18 Tour Golf» destacará por ser uno de los programas que se realicen de manera más completa y realista posible. Tanto para PC como PlayStation, podremos jugar en escenarios que irán desde el Norte de Irlanda o Suráfrica hasta Estados Unidos, compitiendo con jugadores de élite. Las características físicas del golf estarán meticulosamente bien definadas, contemplando todos los aspectos referidos a los golpes, viento o terreno y los gráficos prometen tener una calidad similiar a los que vemos en televisión y con un modelado de los campos de golf fiel a la realidad, basado en un motor 3D especialmente diseñado para este título.

SAGA RAGE OF THE VIKINGS







«Saga» nos trasladará a la península escandinava en la época en la que los Vikingos navegaban por los mares del Norte. Conoceremos su misteriosa leyenda y creencias en un universo de gigantes, enanos, elfos... y hasta siete razas diferentes. Parece ser que dispondrá de una avanzada I.A. sin precedentes en un programa de estrategia en tiempo real y de unos formidables gráficos 2D y 3D. Además, estará íntegramente traducido al español y con una fabulosa ambientación gracias a la banda sonora original.









SPEARHEAD

Interactive Magic tendrá listo para finales de septiembre un simulador basado, como ya va siendo habitual, en el famoso tanque del ejército norteamericano M1A2 Abrams. Ofrecerá gráficos altamente realistas con soporte para todo tipo de aceleración por hardware, con multitud de vehículos, así como unidades de infantería y civiles emplazando la acción en los desiertos del Norte de África. Además, todos los elementos tendrán un comportamiento real por estar sujetos a un sistema de física muy cuidado. En «Spearhead» los jugadores podrán dirigir un pelotón de cuatro tanques, así como dar órdenes a otro tipo de fuerzas, incluyendo Bradleys, M88s, aviones A10 Thunderbolt o helicópteros Kiowa. Se ha implementado también el sistema CITV que permite usar un láser con el que designar objetivos para nuestras armas o para otros vehículos. En el diseño de este programa han trabajado un equipo especialistas experimentados en desarrollar sistemas de simulación para el ejército estadounidense, incluyéndose tácticas de combate, imágenes tomadas vía satélite, diversas bases militares y sonidos grabados de la realidad.



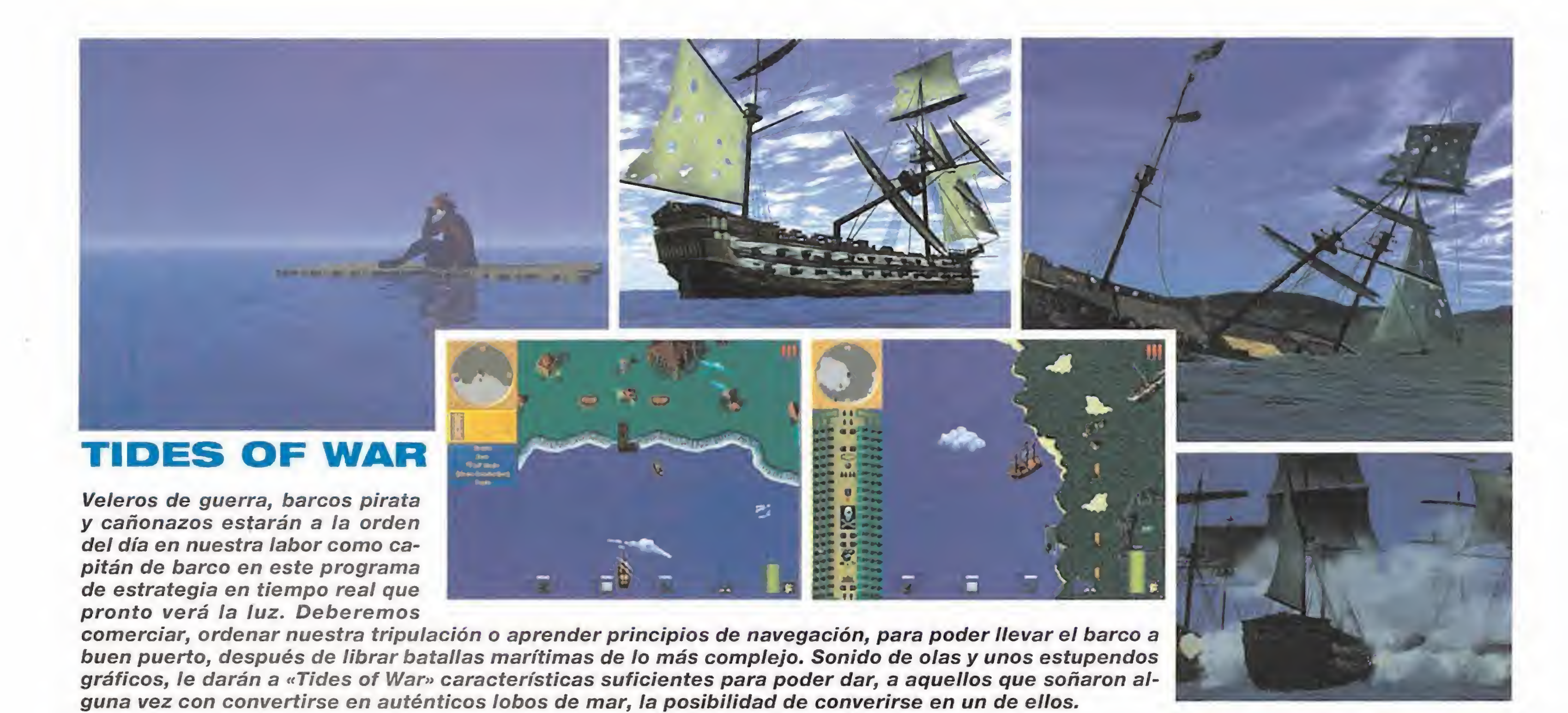






SONIC R

Sencillez y diversión son la fórmula que ha hecho del original «Sonic» uno de los juegos de más éxito para consolas. «Sonic R», su evolución en 3D, pronto estará disponible para los usuarios de PC, en el que se prevé que los gráficos no pierdan ni un píxel de calidad. Velocidad, gráficos coloristas, en una continua carrera por enrevesados circuitos con los personajes de siempre, será lo que «Sonic R» nos aportará, con la idea de que si un título tiene éxito, ¿por qué no hacer que lo disfruten el máximo de público sin cambiar un solo píxel? Desde luego, la jugabilidad parece que estará garantizada para todos los públicos.



TIDES OF WAR

Veleros de guerra, barcos pirata y cañonazos estarán a la orden del día en nuestra labor como capitán de barco en este programa de estrategia en tiempo real que pronto verá la luz. Deberemos comerciar, ordenar nuestra tripulación o aprender principios de navegación, para poder llevar el barco a buen puerto, después de librar batallas marítimas de lo más complejo. Sonido de olas y unos estupendos gráficos, le darán a «Tides of War» características suficientes para poder dar, a aquellos que soñaron alguna vez con convertirse en auténticos lobos de mar, la posibilidad de converirse en un de ellos.

RECOIL

Este arcade 3D, nos situará en un escenario futurista a los mandos de un sofisticado tanque de avanzada tecnología. Con él deberemos liberar el planeta de la amenaza de unas siniestras fuerzas que se han apoderado de la computadora que controla una red de defensa militar con todos sus efectivos. «Recoil» tendrá una acción trepidant donde aparecerán vehículos aéreos terrestres de todas clases, y dispondremos de un vasto arsenal que iremos adquiriendo paulatinamente, en un entorno gráfico con múltiples efectos visuales –explosiones, modelos detallados, humo, niebla, luces dinámicas...– a una elevada velocidad sin necesidad de disponer aceleración 3D.

Reah
Enigmas de otro mundo

Project 2 nos traerá con «Reah», una videoaventura donde se pondrá en relieve una gran calidad técnica, pero sobre todo una sólida historia de ciencia ficción donde el más mínimo detalle estará muy cuidado. El arte y gusto con los que se está creando el entorno hará que este programa derroche calidad.



Los personajes nos acompañarán continuamente en la aventura, por lo que los dialogos –afirman que se van a traducir– serán claves.

El interface será muy sencillo; casi todas las acciones se ejecutarán de forma automática y lo complicado será averiguar qué hacer







PROJECT 2 INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WIN95)**
AVENTURA

Reah es un árido planeta donde resultaría difícil justificar el asentamiento de una colonia y una base militar de no ser por un extraño descubrimiento que investigar. Un artefacto de origen desconocido, que los científicos estudiaron a fondo hasta llegar a la determinación de que se trataba de una puerta hacia otro cosmos y que no había sido construida por humanos.
Una nave parte en misión de exploración, internándose a través de la hallada puerta en un mundo alternativo y su tripulación, tras comprobar que las comunicaciones son su base fallan, quedan allí atrapados.

UNIVERSOS PARALELOS

Como parte de esa tripulación nos encontraremos en un universo paralelo, en un planeta curiosamente también llamado Reah, pero extremadamente diferente del que partimos. A las puertas de una ciudad que nos recuerda a las de antiguas civilizaciones de la Tierra, y emplazada en medio de un caluroso desierto, deberemos encontrar la manera de regresar a nuestro mundo de origen. Al traspasar la puerta de esta ciudad, nos encontraremos con una extraña civilización que deberemos explorar y relacionarnos con sus habitantes de forma que nos den pistas sobre multitud de enigmas, cuya resolución es crucial para alcanzar nuestro objetivo: escapar de la realidad alternativa en la que estamos atrapados.





En «Reah» los puzzles resultarán difíciles de resolver, y siempre exigirán el máximo de intuición y lógica de nuestra parte.



Deberemos analizar meticulosamente los objetos que podamos obsevar con nuestra fantástica lupa, puesto que pueden contener pistas imprescindibles.

Los puzzles que encontraremos en «Reah» serán de una elevada dificultad, y en cada uno todo el entorno deberá tenerse en cuenta para obtener las pistas necesarias que nos ayuden a la resolución de los mismos. Objetos, datos que nos proporcionen los personajes y otros detalles, que aparentemente tengan la única misión de decorar o ambientar la presentación gráfica, serán de gran importancia en el desarrollo de la aventura. Por tanto, deberemos agudizar nuestra capacidad de observación, intuición e imaginativa al máximo si queremos tener éxito en esta sugestiva aventura.

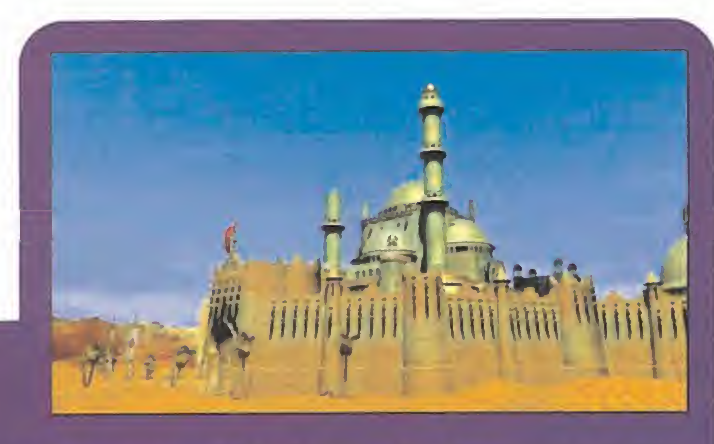
MAGNÍFICA AMBIENTACIÓN

El control de las acciones de nuestro personaje será, sin embargo, muy fácil, gracias sobre todo al elaborado proceso de gráficos que moverá las animaciones de manera suave desde una perspectiva subjetiva, sin que la acción se vea ralentizada con golpes de pantalla, lo cual además ayudará a crear una inmersión total dentro del fascinante mundo de «Reah».

Todo esto, unido a unos excelentes gráficos creados con complejos renders, y una sugerente música de fondo, harán de «Reah» un programa de una fascinante ambientación. Además, contará con más de 100 puzzles que esperarán ser resueltos en una extensa aventura que constará de 6 CDs llenos de animaciones de gran calidad y con multitud de personajes que tendrán parte activa en el juego. No necesitará tampoco un equipo muy potente para funcionar con fluidez, lo cual es de agradecer –una gran parte de los aventureros no disponen de PCs de última generación– y supone un gran esfuerzo de realización técnica.

S.TM.

Como tripulantes de una nave de exploración podremos emprender un camino del que resultará difícil regresar



A través del espejo

La interacción entre dos mundos separados por una puerta interdimensional que los comunica, es la base argumental de esta aventura, que viviremos en el planeta Reah, y cuyos ingredientes son, principalmente, ciencia-ficción, aventura y, sobre todo, misterio. Dos universos gemelos que se perciben el uno al otro, donde los sucesos ocurridos dentro de uno repercuten también en el otro y cada habitante bien pudiera tener un doble o reflejo de sí mismo. Así, este planeta llamado Reah, que siempre conocimos desde nuestra colonia con un paisaje desolador es, a través del espejo, un cálido planeta de extrañas edificaciones y cuya civilización nos recordará a la nuestra muchos siglos antes.

Israeli Air Force

Un escenario **nuevo,** para viejos conocidos

Trabajando con Jane, la casa Pixel Interactive, una compañía de soft israelita, está creando un nuevo simulador de aviones de combate, basado en las Fuerzas Aéreas Israelitas (IAF). «Israeli Air Force» combinará la simulación de una alta cantidad de información operacional, clasificada como secreto, con el alto grado de accesibilidad que ha caracterizado a los juegos de la saga «USNF».

PIXEL INTERACTIVE/JANE´S/E.A.
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

De hecho, «IAF» será un simulador que recuerda ampliamente a «USNF», con las lógicas mejoras de los tiempos que corren, localizado en un teatro –Israel y Oriente Medio– relativamente novedoso, y que nos permitirá volar los aviones de la Fuerzas Israelitas, eso sí con todo lujo de detalle, es decir, los aviones serán fieles reproducciones de los que tiene Israel, con todas las modificaciones, mejoras, versiones, etc.



La calidad gráfica de terrenos, aviones y objetos de «Israeli Air Force» va a estar muy por encima de los otros sims de la saga que empezó «USNF».







que se precien de distinguir a estos aviones de los demás que estamos volando siempre. Y aunque pocas diferencias se pueden apreciar entre un F-16 o un F-15 americano de uno israelita, éstas existen y están contempladas.

MISIONES LINEALES

«IAF» nos brindará la posibilidad de participar en 37 misiones históricas, y 21 misiones localizadas en un hipotético futuro en las que volaremos en tres frentes diferentes. Todas estas misiones serán lineales, pero parece que estarán bien estructuradas y enlazadas dando más realismo y variedad que en «USNF» y sucesores.

Las misiones históricas se basarán en la Guerra de los seis Días (1.967), una de las guerras más famosas para la aviación de combate, que demostró lo importante que es y la capacidad de decisión que tiene en un conflicto bélico; la Guerra del Yom Kippur (1.973);

Diversidad de aviones









Cada misión contemplará cuatro grupos de aviones dependiendo de la tarea a realizar: una misión de supresión de fuerzas enemigas de defensa (SEAD) será seguida por una de supremacía aérea y luego por otra de ataque a suelo. Cada una de ellas puede ser volada por nosotros, e incluso si en una de ellas estamos a punto de ser derribados, antes de que esto ocurra, podremos saltar a la cabina de otro avión que esté realizando otra tarea.
Los aviones que podremos volar serán varios y variados –típico de la saga «USNF»–, pero con el detalle de ser aviones israelitas, algo diferente a la rutina habitual. Así pues, dispondremos de un Mirage, un Phantom F-4E, un F-4 2000 –Phantom con aviónica moderna–, F-15 Eagle y F-16 Falcon, pasando por los Lavi –un avión experimental basado en el F-16– y los Kifi –una mezcla de Mirage con motor de Phantom y aviónica modernizada–. Además, en el modo multijugador podremos disfrutar del pilotaje de un Mig-23 y un Mig-29. Casi todos los aviones mencionados incorporarán una gran cantidad de variaciones y modificaciones implementadas por los israelitas, y todas ellas, o casi todas, se encontrarán reflejadas en el simulador.

y por último la Guerra de colonización del Líbano (1.982).
Por otro lado, las misiones futuristas contemplarán otra guerra contra Iraq, en la cual se involucran los sirios, cubriendo el teatro de operaciones de la frontera con el Líbano y Siria.

Una novedad que podremos disfrutar es que el tiempo real sobre el objetivo existirá. Las diferentes tareas de vuelo en cada misión estarán sincronizadas de tal manera que si el grupo de aviones para hacer SEAD no llega a la cita antes que los que deben sacudir el objetivo del suelo, lo probable es que estos segundos aviones se encuentren con una barrera de misiles.







Está siendo concebido para no tener que empoyarse un extenso manual, lo que le hará idóneo para novatos.



EVITAR EL MANUAL

Los modos de vuelo y la aviónica, sí bien estarán bastante simplificados, se ajustarán a la realidad siempre que sea posible, y la sensación de realismo es más contundente que la de «USNF». «IAF» se distinguirá de su predecesor por el motor gráfico que usará. La representación del terreno se basa en imágenes estereoscópicas de satélite, de forma que el detalle del terreno será excelente. A este elevado nivel de resolución hay que añadir el buen acabado de los aviones y objetos terrestres que promete.
Estamos ante un nuevo simulador de combate, basado en una buena idea, sobre todo novedosa, pero con un motor algo anticuado y rudimentario como para convertirlo en un número uno. Cierto es que estamos ante una versión muy joven, y que tal vez todavía pueda mejorar un poco –o bastante–. Lo que está claro es que a los que les guste el detalle puro al 100%, los que disfruten con la estrategia de las misiones, y con las campañas dinámicas, no creemos que vayan a sacar mucho partido a este sim. Creemos que de seguir esta línea, «Israeli Air Force» será uno mas del montón.

G. "SHARKY" C.

Estamos ante un nuevo simulador, basado en una buena idea, sobre todo novedosa, pero con un motor algo anticuado y rudimentario como para llegar a convertirse en un número uno

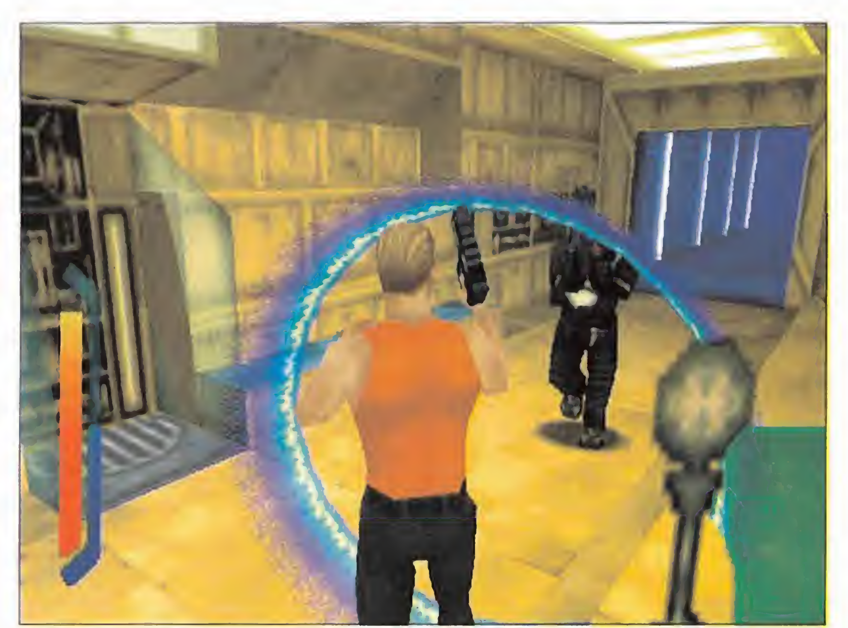
El Quinto Elemento
Acción y **adicción**

La que quiso ser revolución del cine francés, con medios de superproducción de Hollywood y protagonismo de las estrellas más rutilantes del celuloide norteamericano, llega de la mano de Kalisto convertido en aventura 3D, al PC. Con algo más que simple acción, y cierta originalidad, «El Quinto Elemento» intenta llegar allí donde su homónimo de la pantalla grande no pudo.



KALISTO
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ACCIÓN/AVENTURA

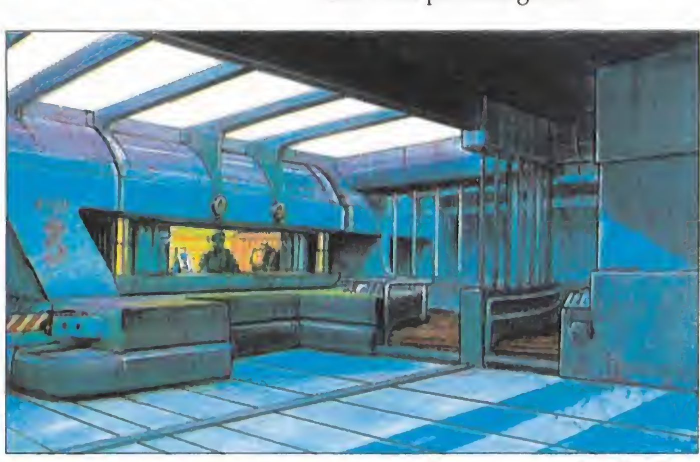
No está demasiado claro, sin embargo, si Kalisto tenía la intención de aprovechar el tirón de la licencia para realizar una combinación de acción y aventura 3D, o si realmente la concepción y el diseño de «El Quinto Elemento» responde a algo más que un nombre conocido.
A priori, el diseño de la acción parece demostrar que el concepto ha sido bien pensado. Partiendo del argumento original de la película, «El Quinto Elemento» ofrece aspectos de originalidad que responden a una verdadera aventura, más a que un simple refrito de cierta acción inspirada en la pantalla grande.



El soporte de tarjetas aceleradoras en «El Quinto Elemento» se basa en el uso de D3D, lo que facilita la compatibilidad con la práctica totalidad del hard que se encuentra actualmente disponible.

IGUAL, PERO DIFERENTE

El primer punto de interés se centra en la oferta de dos, no uno, personajes protagonistas, Korben –Bruce Willis– y Leeloo –Mila Jovovich–, dotados de ciertas peculiaridades, que les otorgan personalidades bien diferenciadas, y potencial de acción característico y único. Uno es mucho más hábil, y fuerte, en la lucha. La otra es más sutil –relativamente, pues en la lucha cuerpo a cuerpo también se defiende con rudeza– en sus acciones, y está mucho más dotada para la exploración.
Lo bueno en «El Quinto Elemento» es que la exclusividad de acciones de uno y otro personaje se complementan. En todos y cada uno de los niveles, existen zonas pensadas para el acceso de sólo uno de los personajes, de modo que se puede jugar la totalidad de la aventura de muchas maneras diferentes. Sin embargo, a veces es necesario aprovechar las habilidades de ambos para solventar determinados puzzles o superar ciertas barreras.
Todo el entorno recuerda constantemente a la película, o bien a cierta atmósfera de la misma, pero sin incurrir en la facilona solución de adaptar tal cual una determinada secuencia, en la que llevar a cabo acciones, tal cual se podían ver en la pantalla grande. A esto contribuye la intervención y aparición de personajes secundarios del reparto de la película, imprescindibles para recrear una ambientación muy lograda.











Los personajes de Korben y Leeloo se complementarán en sus acciones a lo largo de todo el juego. Acción pura y dura, y más habilidad y capacidad para la exploración son, respectivamente, sus especialidades.









EL ASPECTO TÉCNICO

«El Quinto Elemento» aprovecha todas las ventajas de las tarjetas aceleradoras, pero sin olvidarse de incluir una versión que funcione exclusivamente en software. Así, Kalisto ofrece la espectacularidad necesaria para adaptar un nombre conocido del cine en un universo 3D que se ve claramente inspirado en una línea de acción similar a «Tomb Raider», con la ventaja de aportar mayores posibilidades tanto en acción y lucha, como en exploración, con los dos protagonistas dotados de sus habilidades particulares.

No se trata, pues, de avanzar sin más, sino de cómo avanzar. En ocasiones, el diseño de los niveles responde a una clara intención de poner a prueba la destreza del jugador, mientras que en otros serán los reflejos y la habilidad con el gatillo lo que nos salvará el pellejo.

A todo ello hay que sumar detalles como las animaciones, muy notables aún sin utilizar técnicas como el motion capture, lo que no quita que resulten enormemente realistas, aunque de este modo se pueda ofrecer más variedad que la que resultaría únicamente de reproducir ciertos movimientos tomados de la pantalla grande.

En definitiva, parece que Kalisto, más que ofrecer algo realmente innovador, quiere reunir en un sólo juego todas las buenas ideas y virtudes de otros títulos 3D, evitando en la medida de lo posible el aburrimiento y la reiteración, así como los defectos en materia de jugabilidad, sobre todo, que se encuentren en productos ya disponibles en el mercado. Un juego, pues, que ante todo busca la diversión, sin renunciar a la calidad técnica, y que se puede convertir en uno de los candidatos a la nota más alta en adicción que se puedan encontrar en los próximos meses. Veremos si finalmente se cumplen las previsiones.

F.D.L.



«El Quinto Elemento» aprovechará todas las ventajas de las tarjetas aceleradoras, pero sin olvidarse de incluir una versión que funcione únicamente por software

AHORA

HACERTE LA CIRUGÍA SIN DOLOR Y EN









Nuestros socios tecnológicos te hacen la vida más fácil con Windows 98.

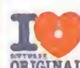
Si deseas más información sobre este producto,
o las versiones en catalán y euskera, llama al teléfono
de Atención al Cliente: **902 197 198** o visita nuestra web.

PUEDES ESTÉTICA MEDIA HORA.



98





Ahora, el único límite a tus posibilidades con la fotografía y la imagen... es tu imaginación.

Para lograrlo, Microsoft ha creado Windows 98. Un Sistema Operativo más fácil de usar y más rápido que nunca, que te permite aprovechar mejor todas las posibilidades de tu PC.

Con Windows 98 y el software adecuado, ahora puedes hacer tu álbum de fotos en el ordenador y retocar tus fotografías, sean de una cámara digital, escaneadas o tomadas de Internet.

Y después de haberte hecho la cirugía en cosa de media hora, enviar las fotos por e-mail a los amigos.
¡Para dejarlos muertos de envidia!

¡Ahora puedes!

ABJ



www.eu.microsoft.com/spain/windows98/

Collin McRae Rally
Para guerreros del **volante**

Parece que Codemasters no quiere echar el freno a su carrera, y tras abrirnos las puertas del campeonato de turismos en «TOCA Touring Car Championship», sigue sobre cuatro ruedas, pero cambia de especialidad, y ahora es el campeonato del mundo de Rallyes la cita para los seguidores de este espectacular deporte.



El humo, los granos de arena saltando, el barro, el caucho abrasando el asfalto, todo lo que suceda se verá tanto en la acción como durante las repeticiones.





CODEMASTERS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE





La serie del «Network Q RAC Rally» y «Sega Rally» han sido, hasta la fecha, la única forma de desahogar nuestra pasión por una de las más complejas disciplinas del mundo del motor. Pero nos faltaba mayor realismo, mejores gráficos, queríamos que el fenómeno «F1 Racing» para la Fórmula 1 se repitiera con los rallyes. Y este sueño está a punto de llegar con «Colin McRae Rally», el proyecto más ambicioso de Codemasters.

SERÁ EL NÚMERO 1

No nos gusta demasiado lanzar las campanas al vuelo prematuramente, pero esta es una de esas ocasiones en las que podemos saltarnos esta costumbre para afirmar que se está preparando el mejor simulador de rallyes de la historia del software de entretenimiento. Teniendo en cuenta los precedentes ya mencionados, es posible que a los sibaritas del rally les suene a "otro más, pero con gráficos de los que se llevan ahora". En esto último no les falta razón, puesto que el apartado visual no va a bajar de lo genial, pero tienen que olvidar sus dudas sobre el nivel de realismo, porque «Colin McRae Rally» es lo más cerca que se puede estar de experimentar las sensaciones de Carlos Sáinz al volante de esas imparables máquinas que pueden sortear a velocidades inauditas terrenos en los que da miedo hasta pasar andando.

Desde el primer pisotón al pedal del gas, se nota cómo patina la zaga y el manejo malabarista del volante y un exquisito tacto con el freno son los requisitos para no acabar con el techo en el suelo. Los saltos, traqueteos,



La iluminación de los enormes faros del Seat Ibiza y del resto de los coches es uno de los mejores efectos de luz que hemos visto en el género.

y la respuesta del vehículo a nuestras acciones, son el mayor desafío para los que creen dominar cualquier cosa que se mueva sobre cuatro ruedas. Tenemos que frenar y detener el coche para poder tener tiempo de comprobar que el trabajo con los gráficos lleva el sello de los rallyes en todos los aspectos. La aceleración 3D nos mueve a más de 30fps y tanto la sensación de velocidad como cada frenazo y las cruzadas en las curvas puede revolver el estómago de los no habituados a las cámaras del interior del coche de las que disfrutamos en las retransmisiones y resúmenes de la TV.

El diseño de los coches, el comportamiento 100% rally en las diferentes superficies, y el sonido serán un ejemplo a seguir





Brutal destrozo

El antes y el después de un Ford Escort Cosworth. Cada accidente se va a ver reflejado en la carrocería con toda la variedad de destrozos típica de los rallyes. La magnífica labor que se está llevando a cabo en el diseño de los coches va a tener una excelente respuesta por parte de los responsables de los efectos de choque. El capó arrugado, los parachoques partidos, las lunas astilladas, los faros y tulipas hechos añicos y un largo etcétera de calamidades que los mecánicos de nuestro equipo tendrán que reparar en un tiempo récord entre tramo y tramo si hay asistencia. En las perspectivas subjetivas sólo se oye el sonido de los impactos, pero durante la repetición comprobamos cómo saltan los cristales o cómo se pierden tapacubos y otras piezas.
Aunque en la beta probada todos estos desperfectos no se dejaban sentir en el comportamiento, es de esperar que esto se corrija en la versión final y podamos comprobar que conducir con tres ruedas o sin los alerones es poco menos que un milagro a cada kilómetro.



Se están empleando los más potentes filtros de texturas para suavizar el aspecto de unos trazados que, sin estar sacados metro a metro de los recorridos reales, sí van a transmitir la esencia que personaliza cada uno de los rallyes –Montecarlo, Nueva Zelanda, Suecia, Córcega, Inglaterra, Australia, Indonesia, Grecia, etc.–. Y ni que decir tiene que la tierra, el barro, el asfalto, la nieve y las muy diversas condiciones metereológicas tienen su correspondiente respuesta en el comportamiento del coche y hay tanta diferencia en el estilo de pilotaje que exige cada una de estas superficies, que cada una es casi como una especialidad aparte.

MÁS ALLÁ DEL 100%

Las dos cámaras exteriores de persecución serán idóneas para los principiantes, pero la incomparable descarga de realismo sólo se podrá sentir en cualquiera de las tres perspectivas subjetivas, aunque de manera más intensa en la que deja el capó del coche como única referencia visual. En las repeticiones que podremos ver al final de cada tramo será donde podremos descubrir cómo todo lo que hemos



Modelos a escala virtual

Estas imágenes no son fotografías escaneadas de las revistas, ni tampoco están sacadas de los menús o de la presentación. Son imágenes de la acción; así de exactos son los coches en el juego. A parte de una milimétrica recreación de la carrocería, los tonos de las pinturas, las pegatinas y demás elementos de la decoración, convierten a los coches de «Colin McRae Rally» en una fotocopia en miles de colores y con exquisitos filtros de texturas de los modelos reales. Si os fijáis en el Toyota Corolla, hasta se puede observar en el techo la bandera española que lo identifican como el coche de Carlos Sáinz y Luis Moya.
Y la imitación no se va a limitar al aspecto exterior, también se va a trasladar a las prestaciones y comportamiento de cada coche. Las características de potencia de los distintos propulsores o las abismales diferencias entre conducir un tracción total y tratar de "domar" a un tracción trasera, se notarán a los mandos del Subaru Impreza, el Ford Escort Cosworth, el Toyota Corolla, el Seat Ibiza Kit Car, el Mistubishi Lancer, el Skoda Felicia, el Golf GTI y el Renault Maxi Megane. Y aún no se ha cerrado esa nómina de bestias sobre ruedas, en la versión final se espera incluir más modelos.





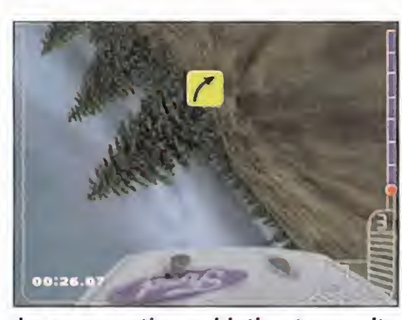




El realismo de «Colin McRae Rally» llegará hasta extremos que sorprenderá a los más exigentes



Si nos salimos del trazado, volver no resultará fácil y es posible quedar atrapado y usar la marcha atrás.



La perspectiva subjetiva transmite toda la crudeza de los accidentes. Habrá que coger el casco por si acaso.



Ponerse a dos ruedas es el ABC de los rallies. Llegar a esta situación es fácil, pero salir airoso es otro cantar.

La elección de los neumáticos, la dureza de las suspensiones, el reparto de frenada, la relación del cambio y la sensibilidad de la dirección serán algunos de los valores a configurar, teniendo en cuenta las características del tramo a disputar.

vivido en el interior del habitáculo es una alucinante y precisa recreación de lo que vemos en la televisión. Movimientos de cámara y toda clase de planos mostrarán los saltos, nubes de polvo, huellas de los neumáticos, coches, escenarios, fondos y, por supuesto, vuelcos y demás accidentes, con una calidad y grado de detalle tan fotográfico que ver correr a nuestro coche hará sentirnos orgullos de nuestra habilidad y mucho más cercanos a nuestros ídolos.

POR SUERTE, NO FALTA MUCHO

El sonido es clave para transmitir la atmósfera rácing y por eso en Codemasters están haciendo todo lo necesario, desde digitalizar la voz del copiloto cantando los tramos, a reproducir el petardeo del motor, el inconfundible chirrido de los discos de freno y el carraspeo de las ruedas a partir de grabaciones que parecen tomadas con micrófonos a pie de carrera. Aunque por las reglas y estilo de competición de los rallyes, los enfrentamientos directos y los adelantamientos son imposibles, en las partidas multijugador existirá el modo cara a cara. En definitiva, la primera versión jugable nos ha demostrado que «Colin McRae Rally» nos llevará a sentir como nunca la intensidad de la especialidad automovilística más estresante que existe.

A.T.I.

La Muerte Es la Aventura MÁS DIVERTIDA!



GRIM FANDANGO™

DE LOS CREADORES DE FULL THROTTLE™ Y EL DÍA DEL TENTÁCULO® NOS LLEGA UNA HISTORIA DE CRIMEN Y CORRUPCIÓN EN EL MUNDO DE LOS MUERTOS. PRESENTAMOS A MANUEL CALAVERA, TU AGENTE DE VIAJES DE LA MUERTE EN LA MÁS EXTRAORDINARIA AVENTURA GRÁFICA 3D JAMÁS CREADA.
LA MUERTE ES LA AVENTURA MÁS DIVERTIDA.
PARA WINDOWS 95 CD-ROM.

Bájate la increíble demo jugable de www.lucasarts.com/products/grim





www.lucasarts.com

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

Superbike World Championship
A todo **gas**

Desde los tiempos del Spectrum, muchos han sido los programadores que han querido emular las carreras de motos. Porque siempre los ha habido de coches, de rally o de fórmula, de una clase o de otra, pero siempre ha habido. Y las motos, ¿qué pasa con las motos? «Superbike World Championship» va a venir a demostrar que no sólo de simuladores de coches viven los adictos a la conducción deportiva, y que aficionados a las motos hay muchos.



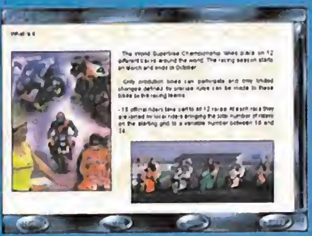
MILESTONE/VIE
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO

Ya iba siendo hora de que los programadores se dieran cuenta que últimamente faltaba algo dentro de la simulación de la conducción deportiva. Ese algo era un programa que simulase a la perfección un mundial. Porque programas basados en las motos hay, como hace menos de un año lo demostró «Motoracer» o, hace menos, «Redline Racer» –y las comparaciones siempre son odiosas–, pero no eran más que arcades, muy llamativos tanto en jugabilidad como en vistosidad, pero arcades, al fin y al cabo. También se ha producido hace breves fechas el lanzamiento de un programa que nos ponía a los mandos de las fastuosas superbikes, pero parece que dejó a los aficionados con la miel en los labios –sobra decir el nombre–. Pero acercamientos como el que están realizando Milestone y Virgin con este prometedor título no hay, y a tenor de lo visto, parece que van a tardar en superarlo.



Un paseo por el mundo de las superbikes

Mencion aparte merece la extensa base de datos que incluirá «Superbike World Championship», que estará totalmente traducida al castellano –la versión que hemos probado estaba en inglés–. Seguidamente os ofrecemos un adelanto de lo que contendrá "Superbike World".





• Championship: En este apartado podremos ver todo lo referente a prácticas de las carreras, calificaciones, carreras en sí, el significado de las diferentes banderas, el sistema de puntuación, lo que significa el mundo de las Superbikes y los "warmups".



• Bikes: Desde luego, no podía faltar una base de datos sobre las distintas motocicletas que participan en el mundial, con datos técnicos reales de cada una de ellas.

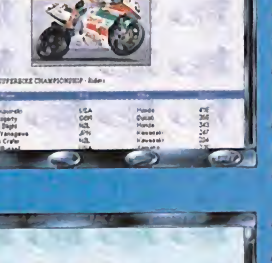


• Tracks: Todos los circuitos del campeonato estarán fielmente reproducidos en un apartado en el que podremos ver incluso los restaurantes de la localidad o los lugares de compras más visitados de la zona, por poner solo unos datos representativos. Pero incluirá muchos más datos interesantes.





• Girls of SBK: Una selección de las chicas que acompañan a los equipos durante todo el campeonato.



• Statistics: Donde podremos ver todos los resultados de las carreras, campeonatos y podiums desde el año 1.988 hasta el año pasado, todo ello con una exhaustiva información.

• Making of SBK: Aquí podremos ver cómo se ha llegado a la realización de este gran programa que verá la luz en breve –no disponible en la beta que hemos probado–.

• Links: Los links más importantes que giran alrededor del mundo de las superbikes, así como los sponsors.



• Riders: Todos los corredores que han participado en los diferentes mundiales de SBK estarán aquí representados, con número de victorias, "poles", y muchos más datos.

¿OPCIONES? TODAS Y MÁS

Desde el momento en que nos dispusimos a probar «Superbike World Championship», nos dimos cuenta que podría llegar a convertirse en un gran programa. Primero, por la sencilla razón de que se está diseñando para todos los gustos. Con esto queremos decir que los aficionados podrán optar entre jugar con «SWC» como si fuera un arcade, o hacerlo para rozar la realidad hasta límites insospechados corriendo el Mundial.

Segundo, porque todos, absolutamente todos los parámetros que el juego incluye en el modo simulador van a poder ser modificados, alterados y comparados, de manera que lo único que vamos a echar de menos va a ser el hecho de estar sentados sobre una moto de gran cilindrada –todo se puede arreglar cogiendo un taburete de casa...–. Podremos llegar a cambiar la dureza de los distintos amortiguadores, el tipo de neumático, o la mezcla de la gasolina a emplear –por citar algunos–, pero también se podrán cambiar parámetros de ayuda a la conducción, pasando la simulación real a un plano secundario –no sería de profesionales ganar un campeonato con estas ayudas–.

También se podrá optar por jugar un campeonato, una carrera simple, prácticas, entrenamientos, y un largo etcétera dentro de la opción de simulación, pudiendo por lo tanto elegir la moto, corredor y circuito, así como condiciones atmosféricas preferidas. En el modo arcade podremos hacer lo mismo, aunque las opciones estarán más limitadas a elegir la moto y circuito, así como si se quiere una carrera simple o un campeonato. Pero no queremos llegar a contar todos y cada uno de los detalles de la infinidad de posibilidades que estarán disponibles en «Superbike World Championship».

«SWC» está destinado a subirse al podio de la simulación deportiva en el terreno de las superbikes

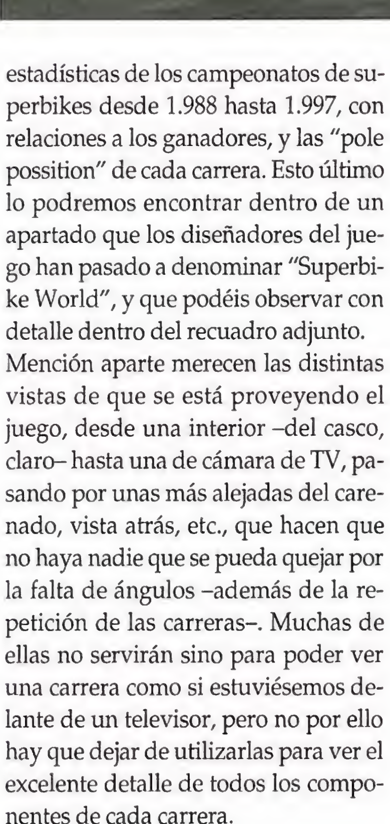




Ya era hora que alguien hiciese un programa basado en un mundial de motociclismo y que no fuera solo un arcade

REALISMO VISUAL

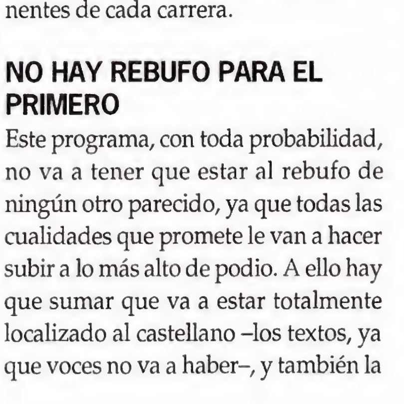
«Superbike World Championship» está destinado a convertirse en uno de los mejores programas de conducción deportiva de motocicletas de todos los tiempos. A lo anteriormente descrito, hay que sumar una calidad gráfica impresionante, apoyada por el uso de tarjetas aceleradoras 3D, aunque no vaya a ser indispensable –otra felicitación a los programadores, para aquellos con equipos modestos–. Árboles, gradas, arbustos, público –parece que fijo–, carenados y formas de las motos... Todo, absolutamente todo, va a estar perfectamente representado en «SWC», como también lo estará una estupenda base de datos con todas las estadísticas de los campeonatos de superbikes desde 1.988 hasta 1.997, con relaciones a los ganadores, y las "pole possition" de cada carrera. Esto último lo podremos encontrar dentro de un apartado que los diseñadores del juego han pasado a denominar "Superbike World", y que podéis observar con detalle dentro del recuadro adjunto.



Mención aparte merecen las distintas vistas de que se está proveyendo el juego, desde una interior –del casco, claro– hasta una de cámara de TV, pasando por unas más alejadas del carenado, vista atrás, etc., que hacen que no haya nadie que se pueda quejar por la falta de ángulos –además de la repetición de las carreras–. Muchas de ellas no servirán sino para poder ver una carrera como si estuviésemos delante de un televisor, pero no por ello hay que dejar de utilizarlas para ver el excelente detalle de todos los componentes de cada carrera.



NO HAY REBUFO PARA EL PRIMERO



Este programa, con toda probabilidad, no va a tener que estar al rebufo de ningún otro parecido, ya que todas las cualidades que promete le van a hacer subir a lo más alto de podio. A ello hay que sumar que va a estar totalmente localizado al castellano –los textos, ya que voces no va a haber–, y también la posibilidad de juego en red, ya sea con personas o contra el ordenador, por serie, red –local e Intenert– o módem.

Pero no todo iba a ser alabanzas para este prometedor título. Algo hay que creemos que los programadores deberían de solventar antes de terminar el producto; nos estamos refiriendo al control de la motocicleta, ya que –a tenor de lo probado en esta versión no finalizada de «Superbike World Championship»–, es demasiado elevado, y en ocasiones llega a ser verdaderamente difícil controlar la moto, lo que puede resultar desesperante por el excesivo número de caídas que sufre el que maneja al motorista. Otro tema que creemos debe ser resuelto es el sonido; en la beta que hemos probado la música es realmente impresionante, pero el sonido de las motos sí creemos que deba ser susceptible de ser mejorado, ya que parece estar enlatado, lo que provoca que no se ajuste a la realidad –como el resto del programa–.

Aún estos pequeños inconvenientes –creemos solucionables–, hemos de decir que seguramente nos encontremos ante la nueva generación de simuladores de motos, que de seguro va a perdurar durante bastante tiempo. Veremos lo que nos depara el futuro muy cercano de «Superbike World Championship».

J.L.C.



*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO. DESCUENTOS APLICABLES AL PRECIO MARCADO
DIVER tienda
FINAL FANTASY VII 7.490
STAR CRAFT 2 5.990
DUNE 2000 7.990
UNREAL 6.490
COLIN MC RALLY 7.990
COMMANDOS 6.990
HEART OF DARKNESS 7.990
ARMORED FIST 2 7.990
BLADE RUNNER 7.200
CARMAGEDDON 1.990
CIVIL WAR 1.990
CONQUEST OF THE NEW WORLD 1.990
CASTROL HONDA 7.490
DIR BY THE SWORD 6.900
DEATHTRAP DUNGEON 7.990
F-15 7.990
F-22 RAPTOR 3.990
FALLOUT 7.490
FREESPACE 7.990
FRANCIA 98 5.990
HUNDIR LA FLOTA 5.790
LIGHT & DARKNESS 7.990
LONGBOW 2 7.990
LORD OF MAGIC 6.990
M1 TANK PLATOON 2 7.990
MAX 2 7.990
MIGHT & MAGIC VI 7.990
MOTORHEAD 5.490
PANZER COMMANDER 7.990
PAX IMPERIA 7.990
POWERBOAT 7.490
PROST GRAND PRIX 7.990
RED LINE RACING 5.990
RED NECK RAMPAGE 7.990
SABRE ACE 4.990
SOLDIERS AT WAR 7.990
STAR TREK PINBALL 5.990
TEAM APACHE 7.990
SUPER MATCH SOCCER 6.990
TOM RAIDER + UNFINSHED 3.495
TOM RAIDER II 7.490
X-COM INTERCEPTOR 7.990
X-FILES CONSULTAR
NOVEDAD
AMAZONIA 1.995
BIOLOGIA 2.995
BOTANICA 2.995
ENCICLOPEDIA DE LA PINTURA 2.995
GUIA DE AVES 1.495
HISTORIA DE ESPAÑA 2.995
HISTORIA DE ESPAÑA 2 2.995
HISTORIA UNIVERSAL 2.995
HISTORIA UNIVERSAL 2 2.995
MAMIFEROS IBERICOS 1.995
PARQUES NAC. DE ESPAÑA 1.995
RAPACES IBERICAS 1.995
ZOOLOGIA 2.995
OFERTAS "DABLO" Son de existencias limitadas
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CATALOGO INTERNET
http://www.divertienda.com
TLF. CENTRAL: 952 612 544
SERVICIO A DOMICILIO
ALICANTE
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.
BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4
BILBAO
FASSANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
CARTAGENA
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66
CORDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1
GIJÓN
GIJÓN 985162607 San José,35 Bajo /Junto a Pryca
LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)
MADRID
ALCALA DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martinez, 9
GUADALAJARA
GUADALAJARA 949264609 Avda. Guadalajara, 36
MALAGA
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MALAGA
Camino de Malaga, 10 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
ARROYO DE LA MIEL 952440671
Avda. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952861100 Jacinto Benamente, 11
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N
PAMPLONA
PAMPLONA 948172074 Sancho Ramirez,15 -Bajo

Global Domination
Apocalipsis nuclear

En el año 2.015 el mundo está sumido en un caos político. La estabilidad alcanzada en años precedentes se había convertido en un vago recuerdo del pasado. La ULTRA (UniversaL Tactical Response Agency) asumió la responsabilidad de llevar a cabo las pertinentes acciones militares de cualquier país que pudiera pagar sus servicios. Sólo podremos esperar que el próximo período de paz tensa sea algo más largo que el anterior.



Desde el centro de operaciones de la ULTRA tendremos en todo momento una fiel representación de toda la situación bélica.

PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA



Podremos visualizar en relieve el territorio que tengamos dentro del punto de mira con los detalles más relevantes de sus asentamientos de armas y centros de mayor importancia táctica.

Psygnosis tiene como objetivo con «Global Domination» crear un nuevo género entre la estrategia en tiempo real y el arcade 3D, donde tendremos como escenario el Globo Terráqueo. Desde el centro de operaciones de la ULTRA, deberemos tomar el control del poderoso arsenal de dicha organización y de sus países clientes. Esto incluirá misiles balísticos, bombarderos, cazas, submarinos, barcos y satélites de la más avanzada tecnología con el simple objetivo de cumplir los contractos adquiridos. Pero la W.O.E. (World Order Enterprise), intentará hacerse con el control del mundo sobre un caos de conflictos bélicos.

MISILES FUERA DE SUS ZULOS

Tomando como inspiración el popular juego de mesa «Risk», o el no menos conocido film «Nunca Digas Nunca Jamás», entraremos en un conflicto de calibre mundial situados ante una proyección holográfica del planeta en tres dimensiones, donde veremos representados todos los factores y circunstancias a tener en cuenta en el combate. Con todo esto, deberemos poner en práctica nuestras aptitudes como estrategas dependiendo de los medios bélicos y estratégicos de que dispongamos. En esta representación del campo de batalla podremos ver dirigirse los misiles balísticos, los barcos, submarinos y aviones tácticos alrededor del globo. La novedad estará en el interfaz que simulará un centro de operaciones de la más alta tecnología. Lo primero de todo en «Global Dominatión» será definir la situación bélica como punto de partida para el conflicto. Para ello, contaremos con varias opciones, entre las que se incluirán, además del modo campaña, un editor





El interfaz utilizado para «Global Domination» será totalmente novedoso, con el holograma de la tierra de fondo, donde veremos los misiles despegar y dirigirse a su objetivo, satélites de inteligencia en órbita y aviones en ruta.

de escenarios, modo arcade, un apartado para practicar situaciones tácticas predeterminadas y un conjunto de misiones simples. Una vez concretado todo esto, nos situaremos frente al holograma del globo. Aquí dispondremos de un punto de mira y de todos los datos referentes a nuestro potencial armamentístico, tanto ofensivo como defensivo, contando con una gran variedad de armamento que van desde misiles nucleares hasta dispositivos de interceptación de lo más variado. Para cualquier operación deberemos mover el punto de mira a la parte del planeta que corresponda donde se seleccionará el territorio de manera automática y podremos hacer un zoom que pondrá en relieve dicho territorio.

UN NUEVO CONCEPTO

«Global Domination» se está creando con la intención de darle la máxima originalidad y un toque de acción en 3D a un título que posee también altas dosis de estrategia. Se le está dando mucha importancia a los gráficos, aunque de una manera en la que prima, no el realismo, sino la claridad en la representación de los mismos.



Resultará interesante la opción del modo multijugador –se dice que hasta ocho jugadores–, por lo sugerente que puede ser verse enfrascado en un combate por el control del mundo con un oponente humano. Habrá que esperar todavía un poco para ver qué es lo que este nuevo título de Psygnosis puede dar de sí.

S.T.M.

El mundo pende de un hilo; nuestra tarea será restablecer el orden mundial



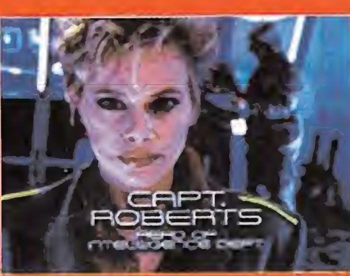
La suerte está echada; un misil nuclear sale de su zulo para dirigirse a un objetivo al otro lado del mundo.

Los protagonistas

En «Global Domination» las secuencias de vídeo nos proporcionarán una base argumental con multitud de personajes activos en la acción, interpretados por actores de caras conocidas en películas y series de televisión, fruto, sin duda, de la inspiración cinematográfica de este título. Estos serán algunos de ellos:



Vicent Coraza: Agente Orión



Carolyn Dunn: Capitán Roberts



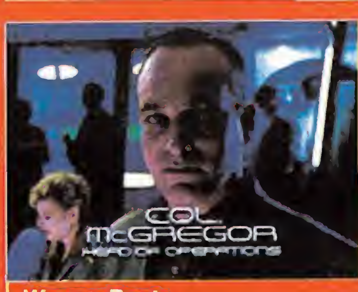
Satacey-Lee Marhue: Capitán Lee



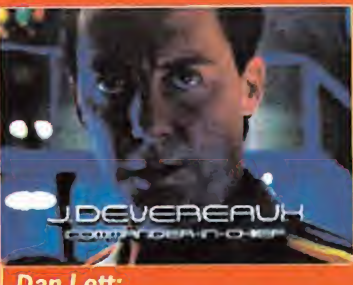
Hamish McEvan: Capitán Karmarov.



Greg Spottiswood: Capitán Zemnicki



Wayne Best: Coronel McGregor

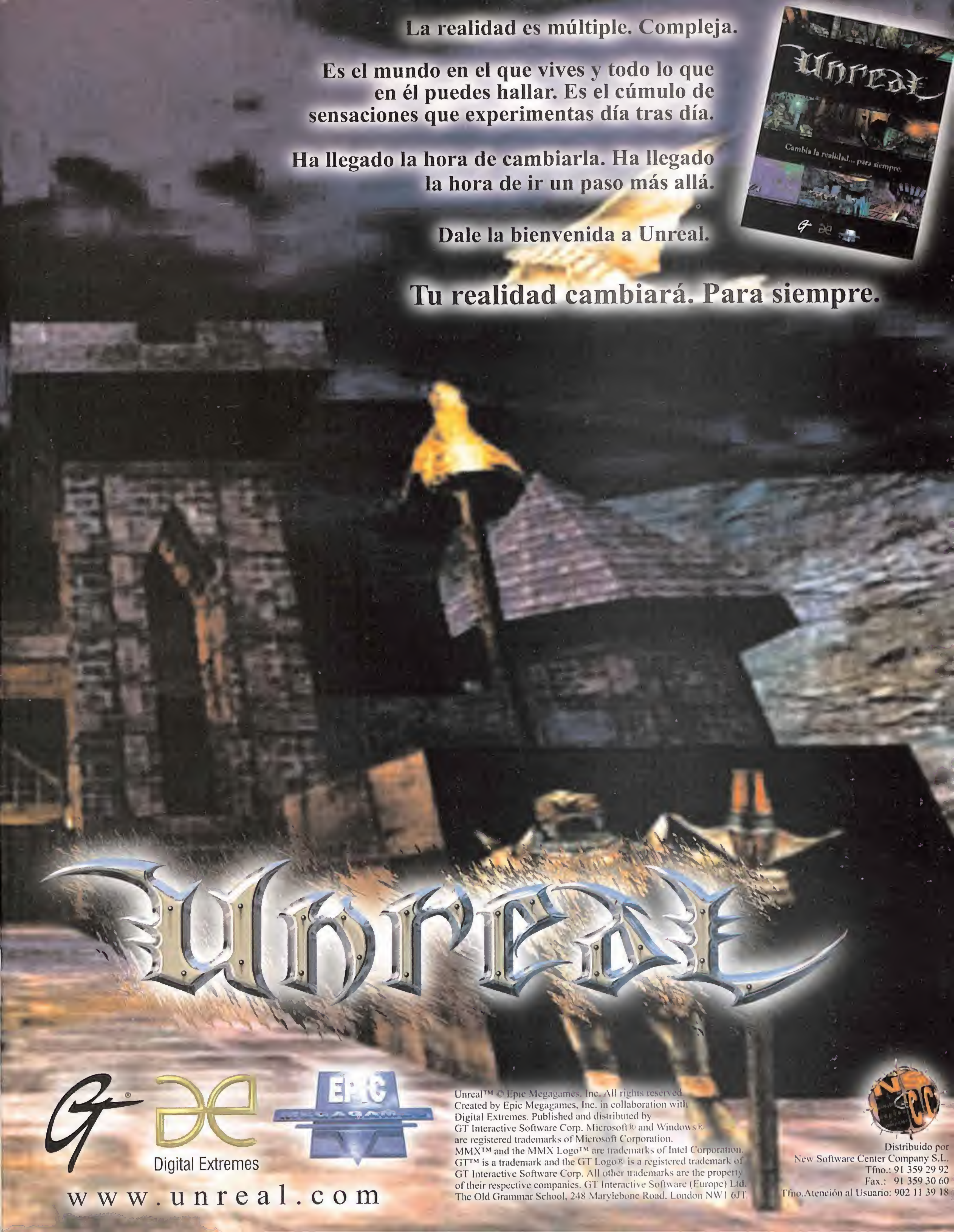


Dan Lett: Comandante en jefe Devereaux



Shaun Austin Olsen: Siniestro cabeza pensante del WOE.


Escenarios como jamás habrás visto.
Enemigos que piensan. Sí, piensan.
Impresionante arsenal de armas.
Gráficos y efectos visuales indescriptibles.
Modo multijugador para que tu nueva realidad no tenga fronteras.
Cientos de áreas secretas y misterios que resolver.
Sobrevive. A toda costa.


La realidad es múltiple. Compleja.
Es el mundo en el que vives y todo lo que en él puedes hallar. Es el cúmulo de sensaciones que experimentas día tras día.
Ha llegado la hora de cambiarla. Ha llegado la hora de ir un paso más allá.
Dale la bienvenida a Unreal.
Tu realidad cambiará. Para siempre.
Unreal
Cambia la realidad... para siempre.
UNREAL
Digital Extremes
EPIC
www.unreal.com
Unreal™ © Epic Megagames, Inc. All rights reserved. Created by Epic Megagames, Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. MMX™ and the MMX Logo™ are trademarks of Intel Corporation. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT.
Distribuido por
New Software Center Company S.L.
Tfno.: 91 359 29 92
Fax.: 91 359 30 60
Tfno.Atención al Usuario: 902 11 39 18

Space Circus
El mayor espectáculo del Universo

Perdida en el tiempo y en el espacio, comienza la historia del Circo Espacial y su rivalidad con el todopoderoso Circo Virtual, que tiene unas increíbles atracciones, las cuales a todo el mundo atraen. Lo que nadie sabe es que detrás de toda esa diversión y espectáculo se esconde un oscuro secreto que nadie se atreve a desvelar.

OCEAN
En preparación: PC CD (WIN 95), NINTENDO 64
ARCADE/AVENTURA



Este circense argumento sirve como introducción a un entretenidísimo juego que mezclará homogéneamente dos de los géneros más seguidos por todos los aficionados al software lúdico: aventura y arcade.
La aventura se desarrolla durante el siglo XXXII, momento en el que el gran espectáculo que es el circo se enfrenta al circo virtual, que utiliza las posibilidades de la informática para crear las atracciones más impactantes.
Como Starshot, el especialista del Circo Espacial, capaz de lanzar estrellas de alto poder explosivo, tendremos que viajar por numerosos planetas, tratando de encontrar las criaturas y máquinas más extrañas, a fin de conseguir un show de gran éxito y aceptación entre el público y la crítica.

INNOVADOR COMO NINGUNO

Más de tres años y cerca de cincuenta personas entre las que se dividen programadores, grafistas, diseñadores 3D, artistas y expertos en animación de gráficos, están siendo necesarios para finalizar este producto, pues la compañía encargada de llevar a cabo el proyecto tiene como meta final conseguir un juego que sorprenda al comprador en todos sus aspectos, desde el tecnológico, hasta el de la jugabilidad, sin duda uno de los más importantes según los miembros del equipo.
¿Qué innovaciones ofrecerá «Space Circus» en relación a otros títulos del mismo estilo? Primero una gran libertad de movimiento a lo largo de los



Como se puede apreciar a simple vista, el detalle y la resolución, tanto de los personajes como de los escenarios, será elevadísimo, y eso gracias a los numerosos polígonos que se emplean para cada sprite, muy superior al de otros títulos ya disponibles.







Las estrellas, tan espectaculares como peligrosas



Éste será el modo de defensa y ataque que tendrá el protagonista de la aventura. Su habilidad innata para crear estrellas explosivas y controlarlas en su movimiento, lo convierten en alguien muy a tener en cuenta.
El efecto visual que se ha diseñado para representar cada uno de los disparos es espectacular, desde el principio –momento en el que se crea en las manos de Starshot–, hasta el final –cuando explota en el objetivo–.







«Space Circus» se desarrollará bajo numerosas perspectivas y cámaras prefijadas que se activarán acorde con la posición de nuestro personaje, de manera que nunca perderemos de vista la acción que se desarrolle.



La libertad de movimiento será uno de los puntos más fuertes de «Space Circus», pudiendo viajar con total libertad entre los planetas y movernos dentro de ellos, sin ningún tipo de restricciones, salvo nuestra agilidad para superar los obstáculos físicos que nos encontremos.

cientos de pantallas que conforman los diferentes mundos que visitaremos, pues al estar interconectados entre sí, no tendremos por qué seguir un patrón de movimiento, sino que podremos coger nuestra nave espacial siempre que queramos desplazándonos de un lugar a otro de la galaxia; segundo, un novedoso motor 3D que permitirá tener en pantalla más de diez personajes en movimiento y una cifra de polígonos simultáneos superior a los 10.000, además de increíbles efectos visuales, como explosiones, agua y lava, por nombrar algunos, solucionándose así un terrible problema que acuciaba a los títulos que tendían a recargar mucho la acción –el insufrible descenso de velocidad que en ocasiones llegaba a hacer inmanejable nuestro personaje–; tercero, más de una treintena de enemigos, cada uno con su propia manera de actuar y un sistema de inteligencia artificial muy depurada, a los que hay que sumar los otros tantos amistosos, con los que podremos mantener amenas conversaciones llenas de pistas y consejos; y por último, el sistema Breathtakin A.I., gracias al cual los entes y extraterrestres que pulularán por el universo llevarán a cabo acciones típicas y cotidianas, mientras que no les hablemos o ataquemos, de una manera francamente realista.

DIVERSIÓN ESPACIAL

«Space Circus» nos trae a la mente títulos como «Croc» o «Mario 64», por nombrar algunos, pues su estilo será muy parecido, aunque lo que sí podemos afirmar es que será muy superior, pues para su realización se está empleando las última tecnologías, además de la experiencia de los profesionales que intervienen en el proyecto. Dentro de poco, estará finalizado y será el momento en el que comenzaremos a actuar, disfrutando con su alto nivel de diversión y jugabilidad.

Si el circo es el mayor espectáculo del mundo, «Space Circus» lo será del Universo.

C.F.M.

Tanto la versión de PC, como la de Nintendo 64, serán francamente impresionantes en cuanto al nivel gráfico



Missing in Action
Helicópteros al rescate







La imagen nos mostrará varios intrumentos con diferentes funciones cada uno, de vital importancia para orientarnos.

M.I.A (Missing In Action), o lo que es lo mismo, desaparecido en combate, fue una de las esquelas más comunes entre los soldados que no regresaron tras viajar para combatir en Vietnam. Un conflicto que puso a prueba el valor táctico de unos ingenios volantes que hasta entonces habían sido poco más que sofisticados armatostes de dudosa eficacia militar.



Las secuencias de vídeo nos introducirán en un argumento que definiremos a partir del éxito de nuestras misiones.

GT INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WIN95)**
ARCADE

Este arcade 3D nos situará en Vietnam, uno de los escenarios más azotados por los desastres de la guerra en los últimos tiempos, frente a los mandos de los helicópteros con los que contaba el ejército norteamericano entre 1.965 y 1.970. Ingenios de la tecnología aeronáutica que se han revelado como los medios más versátiles y eficaces dentro del campo de batalla.
El helicóptero es un aparato que permite realizar misiones de corto alcance con precisión y rapidez allí donde es requerido. Por eso suele estar al servicio de las tropas de tierra y resulta el apoyo ideal en situaciones comprometidas. Nuestra misión en «M.I.A.» dependerá de la situación táctica precisa que tengamos que afrontar en cada momento. Esto puede incluir rescatar desaparecidos, liderar misiones de reconocimiento adentrándonos en el territorio del Vietcong, escoltar columnas de tanques aliados o realizar misiones de ataque a los enemigos.



Muchas de las misiones deberán realizarse de noche y en condiciones ambientales muy adversas.

Las tropas de tierra necesitarán de nuestros servicios en numerosas ocasiones

SACAR LAS CASTAÑAS DEL FUEGO

«M.I.A» recordará a más de uno a los arcades de recreativas que se hicieron populares hace algunos años, en los que guiábamos con el mando a un avioncito que sobrevolaba un terreno, disparando a cualquier cosa a través de un barullo de proyectiles a su alrededor. Lógicamente, estará muy diferenciado con ellos, puesto que estaremos en un entorno en 3D en tiempo real con diferentes ángulos de cámara y poseerá un argumento en el que encarnamos a un sargento del ejército.
Por medio de secuencias de vídeo, seguiremos el desarrollo de este argumento que irá directamente ligado a

los resultados de las misiones y conseguirá dar cierta profundidad al juego. Una vez en el aire, veremos nuestro helicóptero desde atrás, con una perspectiva en tercera persona, aunque existirá la posibilidad de hacerlo desde otras más incómodas. Habrá que batirse en combate con tropas de tierra, baterías antiaéreas, lanzaderas portátiles de misiles o blindados enemigos en un total de 26 misiones bien diferentes.

Para tal cometido deberemos fijarnos en los puntos de mira que señalarán el lugar del suelo donde van a ir a parar los proyectiles en cada momento. Estos serán, uno al frente para el armamento principal, que dependerá de la posición del aparato, y uno o varios en los laterales que corresponderán a las ametralladoras situadas en las puertas del helicóptero. Estas apuntarán automáticamente al objetivo más cercano, entendiéndose que estarán a cargo de un soldado artillero.

Son varios los helicópteros que tomaron parte en esta guerra y que van a estar a nuestra disposición. Cada uno de ellos fue diseñado para desarrollar un papel preciso, así que estarán reflejadas sus diferentes características, como velocidad, armamento, etc. Podremos volar en aparatos muy dispares entre sí, que irán desde un AH-1 Cobra de ataque ligero ideal para apoyar fuerzas en tierra, hasta un ACH-47 Chinook de doble rotor principal, para transporte o evacuación de tropas y equipo.

ESCENARIOS VIRTUALES

El escenario de «M.I.A.» será uno de los más claros elementos a tener en cuenta. El aspecto gráfico del terreno se representará fielmente al territorio donde se emplaza el conflicto, mostrando hasta el más fino detalle en cualquier situación ambiental, con una belleza y armonía destacables, a tenor de lo visto en la versión no finalizada del juego. Como ejemplo del detalle que mostrará «M.I.A.» podremos ver a los soldados del Vietcong disparándonos con sus fusiles, o a civiles saliendo despavoridos de sus cabañas si disparamos indiscriminadamente sobre una aldea. Los gráficos desbordarán realismo en efectos de humo y niebla, descatando esto cuando el helicóptero esté tocado o cuando los camiones enemigos derrapen para evitar el impacto de proyectiles.

Todo lo descrito harán de «M.I.A» un programa mimado gráficamente, además de un arcade 3D muy entretenido, donde otros aspectos no parecen que vayan a tener demasiada importancia. Veremos.

S.T.M.



Deberemos esquivar los proyectiles enemigos con destreza







Las explosiones en «Missing in Action» serán muy expectaculares gracias a un complejo sistema de particulas.





WW 2 Fighters
El eslabón olvidado

Jane está a punto de sacar del horno una nueva simulación de combate aéreo que estamos seguros hará las delicias de los amantes de un género que parecía olvidado hacía ya algunos años: la Segunda Guerra Mundial.





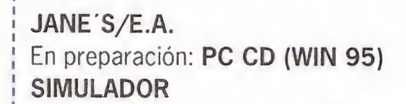






Pilotar uno de los siete aviones más importantes y carismáticos de la Segunda Guerra Mundial ya no será problema gracias al buen hacer de los chicos de Jane y E. A., y a «WW 2 Fighters», que pronto estará entre nosotros para deleite de todos.





JANE´S/E.A.
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Este conflicto bélico de escala mundial supuso en su momento la confirmación absoluta de la aviación como el arma definitiva para ganar las guerras y materializó el mayor esfuerzo del ingenio humano para desarrollar y mejorar los aviones de combate. Estos pasaron de los biplanos de madera y tela del principio de la guerra, hasta los reactores de rozaban la velocidad del sonido de finales del conflicto –y tan sólo en siete años–.

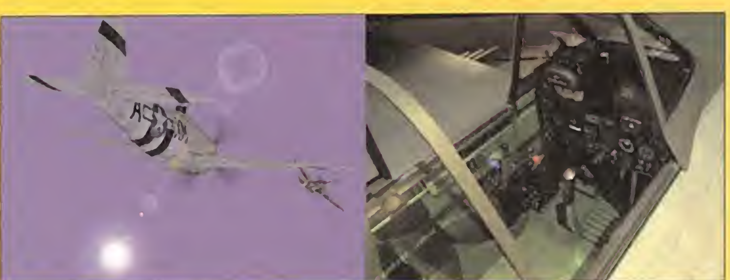
Esto dio lugar al diseño, desarrollo y fabricación de cientos de aviones de combate a cada cual mejor. Sin embargo, entre todo este derroche de imaginación e ingeniería sólo hubo unos pocos aparatos que destacaron brillantemente, por distintos motivos y que han quedado en la memoria de todos por sus características, imagen y lo que representaron en su momento.

UN MERECIDO HOMENAJE

A esos aparatos y a sus pilotos, Jane ha querido rendir un sincero homenaje

Las siete maravillas







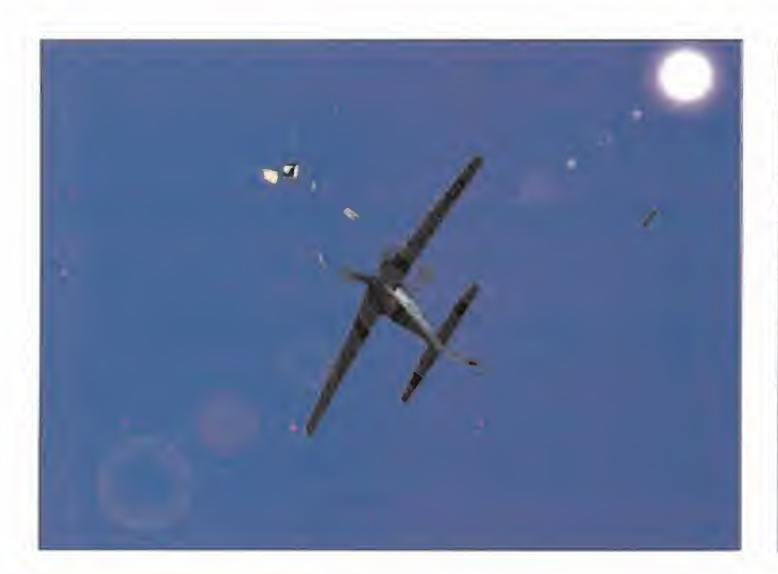
Los diferentes aviones que podremos pilotar en «WW 2 Fighters» harán que a más de fanático de la Segunda Guerra Mundial se le caiga la baba al poder pilotar uno de los grandes, y que serán los siguientes:

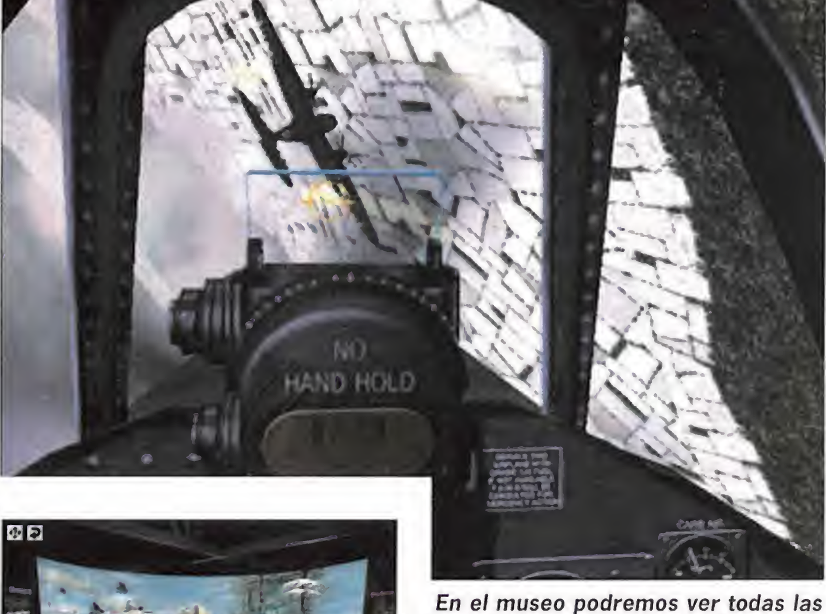
- **P-38J Lightning:** el primer caza de largo alcance capaz de escoltar a los bombardeos hasta el corazón de Alemania.
- **P-47D Thunderbolt:** el caza de escolta y ataque más duro y resistente jamás fabricado.
- **P-51D Mustang:** posiblemente, el mejor caza de hélice que haya existido nunca.
- **Spitfire F.IX:** el vencedor de la batalla de Inglaterra y el caza más elegante de la época.
- **Messerschmitt Bf 109G-6:** el avión de combate fabricado en mayor número de la historia de la aviación y espina dorsal del arma aérea alemana durante toda la contienda.
- **Focke Wulf Fw 190A-8:** el caza alemán más temido por los aliados.
- **Messerschmitt Me 262:** el primer caza en la historia con motor a reacción que entró en combate.

en la forma de un simulador de combate aéreo que estará centrado en la campaña europea de finales de la guerra entre los alemanes, ingleses y americanos, y cuya finalidad es la de permitirnos saborear las delicias de volar y combatir en los siete aviones probablemente más carismáticos y conocidos de todo el conflicto bélico –P-38J Lightning, P-47D Thunderbolt, P-51D Mustang, Spitfire F.IX, Messerschmitt Bf 109G-6, Focke Wulf Fw 190A-8 y Messerschmitt Me 262–, acompañados de más de veinte modelos diferentes de aviones contemporáneos (bombarderos, cazas y transportes) y todo tipo de vehículos terrestres para permitirnos recrear las mejores batallas aéreas de la 2ª Guerra Mundial con un lujo de detalles gráficos imposibles de alcanzar hace tan sólo unos meses y que ahora con las nuevas tecnologías de aceleración 3D permiten imágenes tan vistosas e impactantes como las que acompañan el artículo.

VISITA AL MUSEO

«WW 2 Figthers» estará estructurado como si fuera la visita a un museo de aviación, en el cual podremos





En el museo podremos ver todas las características y modelos de los aviones de la 2ª Guerra Mundial, además de una extensa base de datos.





En principio, «WW 2 Fighters» será uno más de los simuladores de combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial que nos invadirán este otoño

consultar fotos y archivos de la época, así como recrearnos aprendiendo las características clave de cada uno de los aparatos que podremos pilotar. Todo ello con la minuciosidad y calidad de detalle a las que nos tiene acostumbrados Jane y acompañado de una suave música de los años 40 para dar ambiente.

La estructura del programa será clásica pero muy completa y podremos encontrar desde misiones instantáneas con cualquiera de los siete aviones, hasta cuatro campañas completas –preconfiguradas– pasando por reproducciones de batallas y misiones históricas y con un potente editor creador de misiones para intercambiar con los amigos.

En el apartado multijugador, Jane pretende que hasta 8 jugadores puedan volar simultáneamente tanto por red local como por Internet a través de la red de juegos de Jane –jane.net– para establecer partidas uno contra uno o varios contra varios desde casa y de forma gratuita.

NO VIENE SOLO

En principio, «WW 2 Fighters» será uno más de los simuladores de combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial que nos invadirán este otoño, y tendrá que competir contra «European Air War» de Microprose o el «Fighter Squadron» de Activision, por citar dos ejemplos



de programas que están a punto a alzar el vuelo, y que también prometen lo mismo en cuanto a misiones, campañas, capacidad multijugador y gráficos.

Quizás la gran baza del «WW 2 Fighters», frente a sus futuros competidores, sea la exagerada calidad gráfica del producto –muy por encima de lo que hemos visto hasta la fecha–, ya que el uso de tecnologías D3D y 3Dfx permite, por ejemplo, que las cabinas de cada avión estén siendo modeladas en 3D completamente, de forma que no hace falta la clásica vista frontal en 2 dimensiones muy bonita gráficamente que se convierte en una "cabina virtual" borrosa y falta de detalle cuando la necesitamos. En «WW 2 Fighters» todas las cabinas serán "virtuales" y sin embargo parecerán absolutamente auténticas con cada botón, palanca e incluso tornillo correctamente modelado y de movimiento fluido y suave como en la realidad.

Externamente, los diferentes aviones serán casi fotorealísticos y se romperán y estallarán de formas muy variadas y reales.

Estamos ante lo que probablemente sea un invierno caliente en cuanto a lo que a simuladores de combate aéreo se refiere. Jane ha sido uno de los primeros en enseñar su jugada para los próximos meses y, a tenor de lo que hemos visto, os podemos asegurar que va a intentar un Órdago a la Grande. «WW 2 Fighters» es un dúplex de reyes –de siete reyes– que sólo el tiempo dirá si es la jugada ganadora. Nosotros, por nuestra parte, estamos deseando poner las manos encima de la versión definitiva para perdernos por unos días en los cielos de Europa, en el año 1.945...

G. "Sharky" C.

Creatures 2

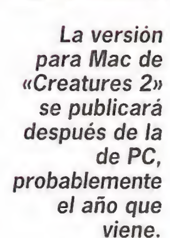
Lleno de vida

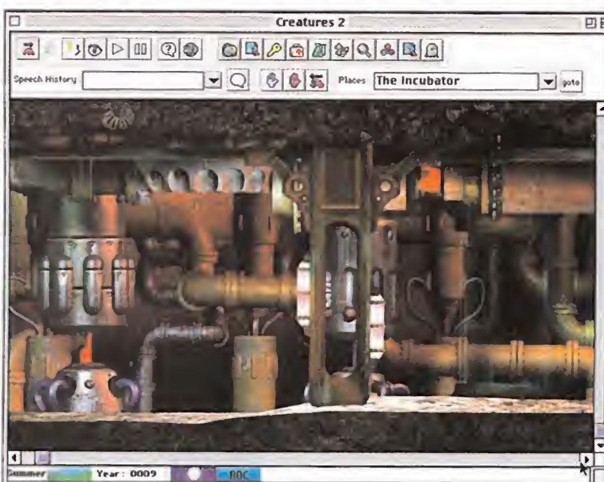
Hace dos años, «Creatures» hizo posible que la inclusión de un concepto tan avanzado como es la vida artificial tuviera cabida en un juego. La arriesgada apuesta fue un éxito que vendió más de 500.000 unidades en todo el mundo, inaugurando un nuevo género dentro de la estrategia. Dentro de poco tendremos la enorme suerte de poder volver a jugar de nuevo con los Norns.





CYBERLIFE/MINDSCAPE
En preparación: **PC CD (WIN 95), POWER MAC**
ESTRATEGIA





La versión para Mac de «Creatures 2» se publicará después de la de PC, probablemente el año que viene.

El aspecto más sorprendente de «Creatures» era la forma en la que se lograba transmitir al jugador el concepto de Vida Artificial, y la forma de preparárselo para que fuera algo manejable y divertido. También resultaba muy satisfactoria la fabulosa respuesta del programa, que se desenvolvía con una naturalidad que llevaba de la mano al jugador sin muchas complicaciones. El resultado era sumamente adictivo y gratificante, consiguiéndose un nivel de interactividad entre el jugador y la "máquina" que otros muchos juegos quisieran



Un mundo vivo

En su empeño por hacer un modelo de vida artificial más completo, en Cyberlife han ampliado las cualidades de vida a todos los objetos que pueblan el mundo de Albia, intentando hacerlo lo más realista posible.

El mundo de «Creatures 2» será mucho más vasto, pero también mucho más completo. El paso del tiempo, el transcurrir de las estaciones, y el cambio del día a la noche será más patente, cambiando la visibilidad y la temperatura, e influyendo más en el entorno y por tanto en los Norns. Una explosión volcánica lo ha transformado notablemente con referencia al que conocimos en «Creatures», con lo que ahora tendrá un aspecto externo totalmente distinto –en miles de colores y en alta resolución–, con muchas localizaciones distintas en las que los Norns podrán experimentar, y muchas máquinas nuevas para guiar a estos simpáticos bichillos por la vida. Su vida.

Los objetos –vivos y no vivos– que pueblan Albia, estarán categorizados, y formarán parte de la cadena alimenticia que nutrirá a nuestros Norns. Los insectos y las plantas de Albia serán criaturas también vivas que nacerán, crecerán, se alimentarán







para sí. «Creatures» es, hoy por hoy, de los juegos más avanzados en términos de inteligencia artificial.

LA NUEVA GENERACIÓN

«Creatures 2» supondrá un importante paso adelante con respecto a su predecesor, fruto de dos años de trabajo sobre el original. En estos dos años, en Cyberlife han mejorado sus Norns, haciéndolos más complejos e inteligentes, trabajando sobre el modelo de vida artificial ya desarrollado y aplicán- dolo al mundo de Albia, donde se seguirá desarrollando la acción.

El ADN Digital seguirá dando vida y cualidades a los Norns, garantizando que son criaturas vivas individuales totalmente distintas entre sí unos de otros con sus propios comportamientos, gustos, carácter, forma de aprendizaje y de relación con los demás: el código genético de cada criatura tendrá más de 550 genes. La clave del éxito del concepto de vida artificial de Cyberlife es que, mientras que otros intentan programar cada acción que una criatura puede realizar y cada respuesta que tiene ante un estímulo, en Cyberlife modelan la criatura.

Así, en «Creatures 2», cada Norn, Gendrel y Ettin será un sistema vivo compuesto por subsistemas que se comportan de manera autónoma. Cada criatura tendrá su sistema sanguíneo, sus órganos internos que le permiten alimentarse, reproducirse y moverse, y sus sentidos externos que le permiten ver, oír, y relacionarse con el mundo externo. Tendremos constancia de la existencia de todos estos órganos y sentidos, pues podremos monitorizar y controlar todos ellos, para cuidar del aprendizaje, nutrición, crecimiento y salud de los Norns.

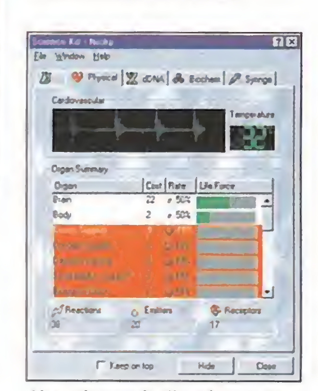
y se reproducirán unos con la ayuda de otros –polinización–. Cada planta y animal vivirá en su hábitat y tendrá un ciclo de vida determinado. «Creatures 2» hará crecer en nuestro ordenador un completo ecosistema digital basado en el concepto del ADN Digital utilizado por primera vez en «Creatures».

El mundo de Albia también se regirá por complejos modelos físicos que contarán con la presencia de gravedad, que harán que los objetos se hundan en el agua, o que boten a distintas alturas según la caída. En una palabra, todo será más real.





Los distintos kits nos permitirán controlar distintos aspectos de la vida de nuestros Norns, entre ellas y como la más importante, su salud.



Uno de los indicadores que no deberemos perder de vista para saber cómo va la evolución de los Norns.

Todo el juego estará repleto de criaturas vivas, que nacerán, crecerán, se reproducirán, y morirán



Norns, Gendrels y Ettins

Como también ocurría en «Creatures», los Norns no pueden –y no deben– estar solos en el mundo de Albia. Junto a ellos, en «Creatures 2», habrá otras dos razas de seres: los Gendrels y los Ettins.
Los Gendrels son viejos conocidos. Son los malos de la película, feos, malintencionados y portadores de enfermedades que afectarán a la salud de nuestros Norns, cuando no sean ellos mismos los que los molesten y ataquen. Ahora son más peligrosos aún, pues los Norns siguen siendo benévolos e inocentes, y los Gendrels serán más inteligentes.
Los terceros en discordia son los Ettins, una nueva raza que los programadores de Cyberlife introducirán en «Creatures 2» para aumentar la variedad, tener un nuevo elemento de juego, y permitirnos experimentar con la vida artificial a nuevos niveles. Porque la finalidad de los Ettins, seres inteligentes e inofensivos como los Norns, será la obtención de nuevas criaturas híbridas mediante cruce de razas con los Norns. Suena interesante, ¿verdad? Pero lo que lo es más aún, será la posibilidad de, mediante la máquina adecuada que estará muy escondida en Albia, cruzar los Norns con los mismísimos Gendrels, pudiendo llegar a acabar con la raza maligna y creando una nueva y revolucionaria raza de criaturas de nuestra propiedad.





Junto a los Norns y los Gendrels aparecerá una nueva raza en Albia, los Ettins, material genético para cruzar con las otras razas

Para este fin, en «Creatures 2» se aumentará el número de objetos inertes utilizables, y también tendrán mecanismos más complejos. Además, habrá más máquinas de aprendizaje repartidas por el mundo, y crecerá la complejidad y posibilidades de los kits científicos y médicos.

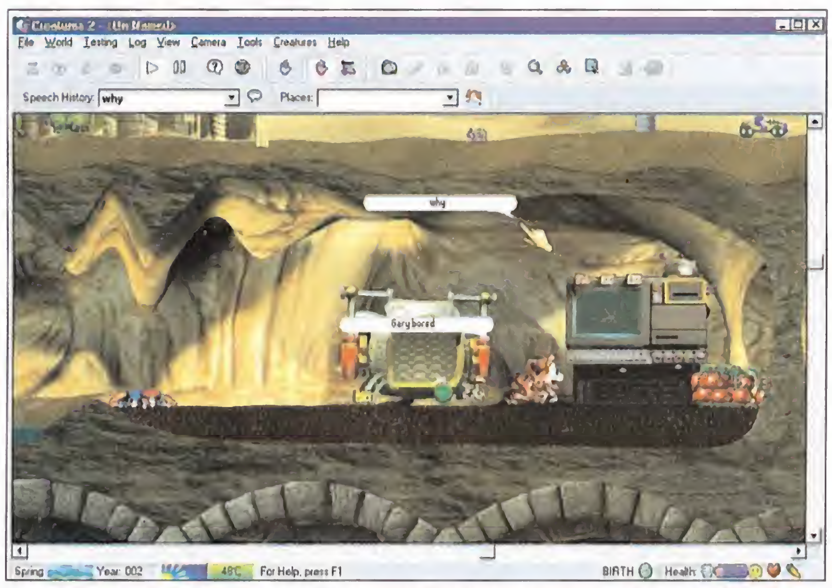
LOS HUEVOS

Al igual que «Creatures», su segunda parte incluirá seis huevos de Norn para que creemos nuestra propia raza. Seremos responsables de su nacimiento, aprendizaje, crecimiento, reproducción y protección, todo ello en tiempo real. Podremos crear más huevos con otros ADN distintos que a su vez darán lugar a una nueva generación que podremos seguir criando o intercambiar con los amigos.
«Creatures» fue la gallina de los huevos de oro para Cyberlife. Les dio reconocimiento y fama mundiales, y también dinero. «Creatures 2» pretenderá llegar a todos aquellos que ya tienen la primera parte y a un enorme nuevo segmento de potenciales jugadores. Es indudable que el perfil de complejidad de los juegos que demandan los estrategas ha crecido, lo que hace que sea un muy buen momento para «Creatures 2», que redoblará la calidad de la primera parte. El esfuerzo no ha sido en vano y el salto cuantitativo es espectacular.
Las mejoras de «Creatures 2» también afectarán al entorno de juego, para facilitar aún más el control y la comunicación con los Norns. Se seguirá utilizando el aprendizaje condicionado, basado en los conceptos de premio y castigo, que ahora se podrán aplicar con más facilidad que antes, donde era corriente que al intentar acariciar al Norn se le diera un azote al moverse



éste rápidamente. El interfaz para enseñarles a hablar será más intuitivo y nos permitirá obtener mejores resultados en menor tiempo. La forma de captar la atención de los Norns también será más efectiva y práctica, con un cursor "inteligente".
En «Creatures 2» los Norns serán más complejos, más inteligentes también, y además estarán mucho más animados, y serán muy distintos unos de otros –ojos, piel, rasgos de la cara...–, con diferencias físicas: algunos tendrán cola, y las combinaciones con otras razas darán lugar a seres físicamente muy diferentes a sus padres.
Con todas estas cualidades a su favor, no sería de extrañar que «Creatures 2» sobrepasara en mucho el éxito de su primera parte, llegando a igualar en repercusión a los conocidos Tamagotchi, aunque sea como comparar a un Seiscientos con un Ferrari. Entonces seguro que veríamos muchos más juegos de vida artificial, aunque no de tanta calidad como éste.

C.S.G.



Los decorados en los que se desarrollará el juego tendrán tanto localizaciones exteriores como interiores, todas en alta resolución.


TOMA LA GALAXIA POR LA FUERZA
Conquista la galaxia haciendo uso del poder militar, de la diplomacia o el espionaje. Star Wars Rebellion es un juego de estrategia y táctica a gran escala cuyo objetivo es el control de la galaxia. Toma el mando de la Alianza Rebelde o del Imperio. Combate en las batallas más espectaculares. Consigue el apoyo de los sistemas planetarios o sufre su enemistad. Juega en tiempo real frente al depurado sistema de inteligencia artificial del juego o hazlo frente a tu enemigo vía módem, Internet, conexión en serie o red local. Está la fuerza contigo? Descúbrelo tú mismo.

Hace un año, un juego llamado «Carmageddon» provocó una ligera controversia entre aquellos que consideraban que los videojuegos poco menos que son un invento del maligno, y los usuarios que encontraban la mar de divertido atropellar con un coche todo aquello que se cruzara –o no– en su camino. Stainless y SCi parecen haber decidido que, sin embargo, el festival gore no ha hecho más que empezar. Si «Carmageddon» llevaba al extremo la pasión por la conducción, y todo lo demás, «Carmageddon II. Carpocalyse Now» se va a convertir en un símbolo más importante que «Easy Rider» para los aficionados a los buenos títulos.



carma

LA VIE EN ROUGE

STAINLESS SOFTWARE/SCI
En preparación: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION, N64**
ARCADE

Micromania acudió a la Isla de Wight, situada a poca distancia de la costa Sur de Inglaterra, prácticamente enfrente de Southampton, para visitar las oficinas de Stainless Software, los responsables de aquel festín de hemoglobina sobre el asfalto que fue «Carmageddon», para charlar con sus integrantes y comprobar cómo y qué se está cociendo realmente en la mente de estos auténticos apasionados de los juegos divertidos. Juegos que, como «Carmageddon II», ponen la jugabilidad por encima de cualquier otra consideración, incluyendo la controversia, los escándalos, la calidad técnica exacerbada, e incluso la tentadora oferta de hacer renacer la polémica con intención exclusivamente de rentabilidad. «Carmageddon II» es un juego condenado, está claro, a ser noticia antes de su publicación, y a ofrecer un atractivo basado a partes iguales en su calidad y en el morbo. Pero nada de todo esto puede con la pura y dura realidad. En Stainless se han superado a sí mismos y están terminando de diseñar uno de los productos más brutal y enfermizamente divertidos de cuantos hemos podido ver en muchos meses.

MÁS Y MÁS

Novedades tecnológicas, mejoras en los engines de I.A., física, gráficos, sonido... Soporte exhaustivo de tarjetas 3D, espectaculares efectos gráficos, de luz, entornos poligonales... ¿Os suena de algo? Apenas existen juegos, hoy día, a los que no se pueda aplicar estos, y algunos otros comentarios, de forma generalista y, aceptémoslo, muchas veces trivial.
¿Dónde queda la jugabilidad? ¿Y la diversión? Ciertas cotas de calidad global contempladas desde el prisma de la pura satisfacción del usuario, no sólo en términos de un gran nombre, o una cierta pedantería intelectualoide sobre la última maravilla de tal o cual genio del diseño y la programación, sino de disfrutar en la práctica de la experiencia de jugar, y de pasárselo bien, han quedado relegadas a un segundo plano en la industria, en un gran porcentaje de ocasiones. Es hora de que todos reflexionemos sobre ello, y hagamos un acto de contricción, puesto que aquello que Stainless ha pergeñado en sus estudios de la Isla de Wight tiene visos de convertirse en una revolución de masas, en lo tocante a diversión, en su acepción más simple y directa.
Pero, además de todo este sermón, todo aquello mencionado al principio también es cierto.

geddon 2

CARPOCALYPSE NOW!



«Carmageddon II» es la respuesta a la demanda del público. Ni más ni menos. Mejoras, que hacen de éste no sólo una de las segundas partes de un juego más atractivas vistas últimamente, sino toda una novedad en sí mismo.
Más coches, más peatones, más powerups, más y mucho más surrealistas modos de aniquilar a todo lo que se mueva, más circuitos, atajos, elementos móviles, interactivos y, sobre todo, una jugabilidad más que sobresaliente.

LA CLAVE 3D

Todo ha sido pensado con la mente puesta en todo aquello que ya resultaba divertido en el primer juego, para ser aplicado nuevamente, mejorado técnicamente y aumentado en cantidad y calidad con innovadores detalles. Así, el componente 3D prima en el diseño –peatones, vehículos, objetos– con el objeto de ofrecer la máxima interacción posible. Aquello que se ve en pantalla resulta susceptible de ser separado –destrozado– en múltiples partes, chocando contra ello, empujándolo, cayendo encima, saltando, volando... Todo se basa no sólo en la carrera en sí, los distintos caminos para acabarla o lo particularmente salvajes que nos sintamos, sino en el uso y abuso de los powerups, elementos que nos permiten una interacción con el entorno poco usual. Podemos mejorar nuestro coche, actuar sobre los rivales, modificar condiciones del entorno, provocar muy distintos efectos en los peatones –volverlos locos, hacerlos hincharse como globos...–, encontrar armas de lo más estrambótico... Un compendio de ideas a cuál más extravagante, disparatada y alocada, con el único objeto de favorecer la diversidad de situaciones posibles y conducir –a toda velocidad– al usuario hacia la diversión más exagerada. Y más salvaje.
No nos olvidemos de los circuitos especiales para juego en red, ni de los modos de juego que ofrece este apartado. Uno de los más alocados y estresantes es el de la "Caza del Vampiro". Un vehículo es el vampiro y los demás son normales. Nadie sabe quién es el "afectado", pero éste contagiará su vampirismo a aquel con el que choque. Así, hasta que sólo queda un coche normal, y todos van a por él. Cuando dos vampiros chocan entre sí, uno se vuelve normal... ¿Imagináis las posibilidades?
Todo apunta a «Carmageddon II» como un título capaz de llevar las cotas del entretenimiento a niveles exagerados.
Y aún quedan todavía, según los chicos de Stainless, más sorpresas por descubrir. Las versiones mostradas hasta ahora, así como las demos disponibles –cuya versión exclusiva para Micromanía podéis encontrar en el CD que acompaña a este número– no muestran todo aquello que se podrá encontrar –ni técnicamente, ni en materia de jugabilidad– en el juego final. Pero ya queda poco para disfrutar el juego. Muy poco. Id calentando motores y soltad adrenalina para la carerra más atroz que nunca pudisteis imaginar.



F.D.L.

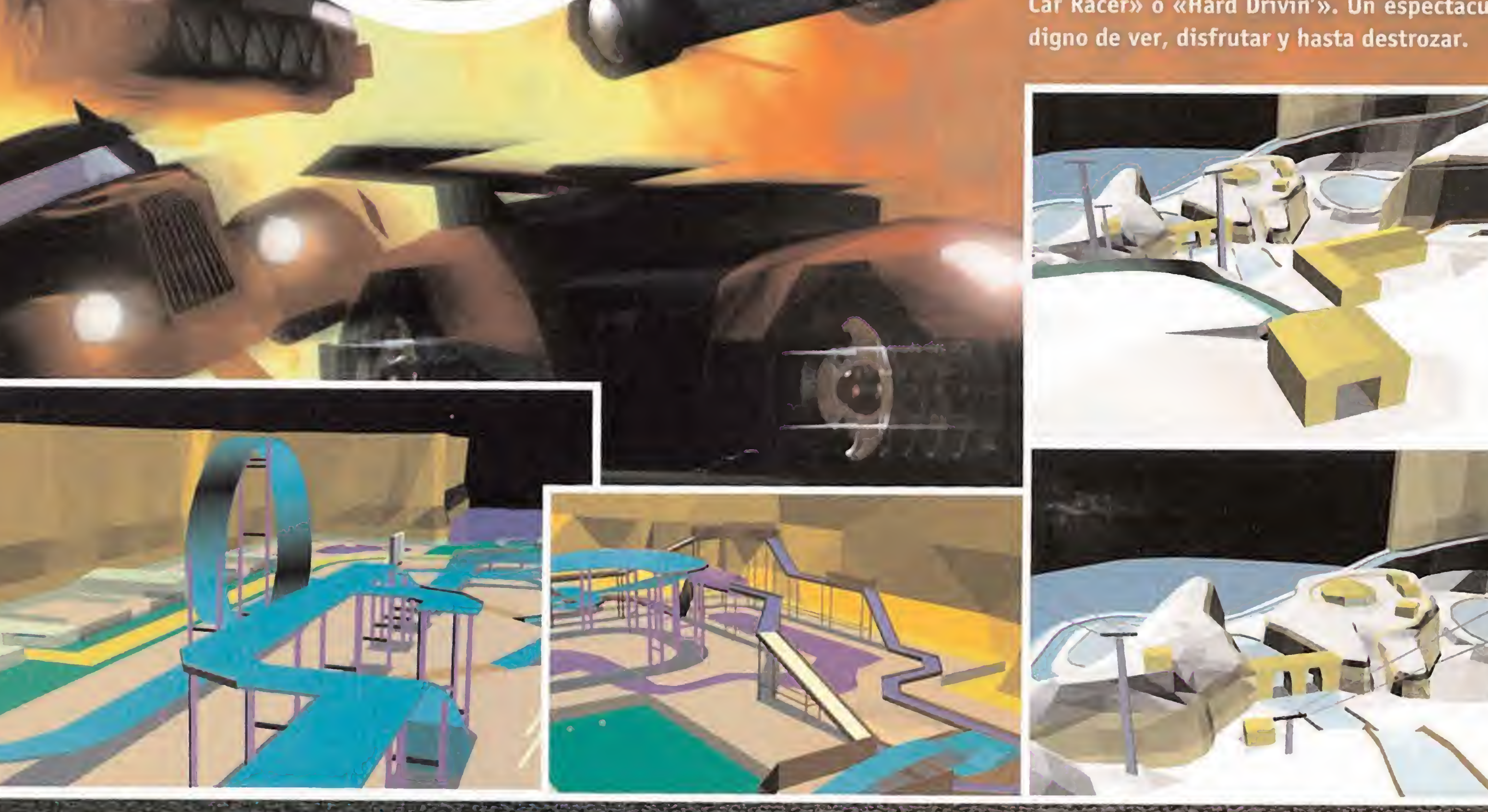
El mejor amigo del hombre

Perros. Encantadoras criaturas llamadas el mejor amigo del hombre. Fieles, dóciles o fieros, estos animales se caracterizan en «Carmageddon II» por lo mismo que vacas, cabras, elefantes, etc. Sí, todos tienen patas y se mueven por el escenario. Todos tienen el potencial de ver volar sus patas por el aire... Es decir, se pueden convertir en el objetivo perfecto de nuestra ira contenida, con el único afán de conseguir unos cuantos puntos. Además, ¿imagináis toda la sangre que puede llegar a contener el cuerpo de un elefante?



Un diseño original

No se trata sólo de ofrecer secretos, enrevesados circuitos, y un diseño inteligente de los mismos, sino de crear la atmósfera adecuada. Así, el diseño de todos los escenarios por los que movernos en el juego varían de forma radical en su ambientación, al tiempo que ofrecen sorprendentes propuestas –saltos, superficies de lo más variado, obstáculos, túneles, rampas, edificios que atravesar, cristales que romper...–, y merecidos homenajes a títulos tan carismásticos como «Stunt Car Racer» o «Hard Drivin'». Un espectáculo digno de ver, disfrutar y hasta destrozar.

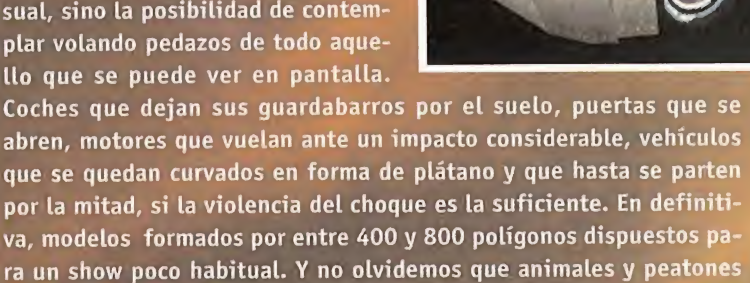


Si se puede romper, rómpelo





El nuevo engine 3D de «Carmageddon II» ofrece modelos compuestos por un número de partes móviles, que han sido utilizadas de forma inteligente, no sólo con la intención de ofrecer más detalle en el aspecto visual, sino la posibilidad de contemplar volando pedazos de todo aquello que se puede ver en pantalla. Coches que dejan sus guardabarros por el suelo, puertas que se abren, motores que vuelan ante un impacto considerable, vehículos que se quedan curvados en forma de plátano y que hasta se parten por la mitad, si la violencia del choque es la suficiente. En definitiva, modelos formados por entre 400 y 800 polígonos dispuestos para un show poco habitual. Y no olvidemos que animales y peatones también tienen su corazoncito. Y su cabecita, piernecitas, bracitos...





Real en la justa medida

La física ha sido otro de los componentes clave recuperado del juego original. No sólo en el aspecto de la conducción y la movilidad por diferentes superficies, sino muy especialmente en el aspecto de los saltos, los "vuelos" de corta distancia y los choques. Y con un añadido especial en el uso de los powerups, capaces de ofrecer las situaciones más surrealistas, dentro del realismo de una respuesta física concreta, en escenarios de lo más sorprendente.





Sí, hay sangre

No sabemos si en Stainless lo del gore es una fijación, o estos chicos tienen una vocación frustrada de charcuteros, pero el caso es que el componente de hemoglobina es más que notable en todo momento. Es, quizás, un aspecto más "cosmético" que otra cosa, pero al fin y al cabo si se trata de dar espectáculo, está asegurado con chorros de rojo corriendo por nuestra pantalla, como si los petones se hubieran convertido en surtidores ambulantes.









Aumenta la potencia

Toda la clave de la diversión de «Carmageddon II» se encuentra encerrada en los powerups. Objetos gracias a los que es posible conseguir ciertas ventajas y acciones, realmente disparatadas. Así, podemos observar a los peatones volverse locos y suicidarse contra nuestro coche, o verlos convertidos en auténticos palillos humanos, o gigantones de 3 metros, ver cómo se les hinchan las cabezas, se quedan ciegos, se ponen a bailar... Sólo es la punta del iceberg. En cuanto a armamento y efectos físicos variables, «Carmageddon II» da un auténtico recital de posibilidades, variedad e imaginación. Lo mejor, con mucho, es combinar distintos powerups y observar los resultados. Si tenemos en cuenta que hay más de cincuenta, y muchos de ellos ofrecen resultados opuestos, es fácil imaginar lo que pueden dar de sí. Un ejemplo. Hinchad los peatones, haced que en el circuito se active la gravedad lunar, ved cómo empiezan a flotar, empujadlos a lo lejos con los muelles y, después, activad la gravedad de Júpiter. El desastre está garantizado.



Cuanto más lejos, mejor

Uno de los resultados más espectaculares de los powerups disponibles en «Carmageddon II» es el que otorgan aquellos que ponen a disposición del jugador las armas de largo alcance. Rayos y muelles capaces, respectivamente, de achicharrar a todo lo que se nos cruce, o de empujarlo a la mayor distancia posible de un modo más bien poco sutil. Combinadas con la repetición de las secuencias, que podemos activar en cualquier momento, y con una colocación apropiada de las cámaras, podemos observar cómo un peatón sale despedido por los aires hasta perderse en el horizonte, o cómo nuestros competidores se estrellan contra vallas, edificios, etc., hasta quedar, literalmente, aplastados como sellos de correos. Todo un espectáculo de destrucción sin límites.









Muertos, y bien muertos

En «Carmageddon II» se están preparando parches y versiones especiales del juego para aquellos países que, según Stainless, no dejan a los adultos decidir por sí mismos cómo divertirse. Por la polémica de la violencia, o de ver cómo mueren "personas" en un juego, las versiones especiales que cambian a los peatones clásicos por zombies o aliens, ya están en marcha. Quizás el morbo no sea el mismo, pero sí la diversión. Los zombies ofrecen un sinfín de posibilidades puesto que, ¿cómo se mata lo que está muerto? Muy sencillo, no se puede. Pero se puede espachurrar bien. Así, un zombie no muere al ser atropellado. Hay que desmebrarlo. Espectacular y efectivo.

Matt Sullivan

DIRECTOR DE DESARROLLO DE CARMAGEDDON 2

Su curriculum cuenta, como puesto inmediatamente anterior al ocupado en SCi, el de diseñador principal de «Theme Hospital» para Bullfrog. Es amable, encantador y un auténtico apasionado, tras años de dedicación profesional, de los videojuegos. Le encanta jugar, y le encanta hacer juegos divertidos, originales, y capaces de ofrecer algo "más" el usuario. Charlamos con Matt animadamente en un pub de la Isla de Wight, tras una visita a las oficinas del equipo, y éstas son sus impresiones sobre algunos temas importantes.

MICROMANÍA: La aparición de «Carmageddon» en el mercado suscitó una agria polémica sobre la violencia en los videojuegos, y una controversia, casi escándalo, en muchos países, quizá con más virulencia en Alemania, donde este tema está enormemente controlado. ¿Creéis en Stainless que «Carmageddon II» puede ser un juego no apto para ciertas edades, y que volverá otra vez toda la polémica surgida?

MATT SULLIVAN: *En un día normal cualquier persona, de cualquier edad, puede llegar a ver un montón de violencia –real, por desgracia–, en un simple telediario. Guerras, crímenes... Y «Carmageddon II» es sólo un juego diseñado y pensado para pasar un rato divertido.*
La gente no acepta muy bien un cierto toque de humor negro, o quizás ese humor no se adapta a la mentalidad de ciertos países.
La gente afirmaba sobre «Carmageddon» que era un juego que alentaba la violencia contra las personas... ¡Sólo eran gráficos de ordenador! Los gráficos en «Carmageddon II» son mucho más realistas, y los "peatones" pueden ser aniquilados de muy diversas maneras. Incluso algunas muy surrealistas. No creemos, sinceramente, que ver salir un rayo de un coche generado por ordenador, sirva de excusa a nadie para conducir su coche en la realidad atropellando a personas reales. Eso es algo que sólo cierta clase de gente haría de igual forma, con o sin un juego como «Carmageddon II».
(...) Muchas de las acusaciones de violencia gratuita en «Carmageddon» vinieron de altos cargos del gobierno y la administración... ¡que no habían visto el juego! Curiosamente, algunos que sí lo jugaron en la BBFC (British Board of Film Censorship) quedaron encantados, pero ya lo habían condenado. Unos cuantos fueron honrados y lo comentaron.

MM.: Tras toda esta controversia, ¿pensasteis en hacer una vesión más "soft" de «Carmageddon II»?

M.S.: *En Stainless nos comprometemos con nuestro trabajo, y con lo que creemos que es realmente divertido. Algo que piensa casi todo aquel que jugó con «Carmageddon». Recuerdo un e-mail que nos enviaron desde Noruega, en el que un jugador os comentaba que, por favor, no se nos ocurriera cambiar nada del juego, en el caso de que hiciéramos una segunda parte... La gente conoce bien la diferencia entre un juego y la vida real.*
Se trata, tan sólo, de humor negro. De decir, "eh, vamos a por esos que están cruzando la calle para conseguir unos bonos extra". Básicamente, ofrecemos la posibilidad de hacer todo aquello que en otros juegos de coches no se puede.

MM.: ¿Qué influencia real tienen opiniones como la de ese usuario, en las decisiones de incluir, o no, cosas en los juegos que hacéis?

M.S.: *Bueno, esto es una de las cosas que más nos gustan de nuestro trabajo. Nos encanta que los jugadores nos digan su opinión, que digan lo que les parece bien y mal, aquello que se les ocurriría que podría ser más divertido... En «Carmageddon II», de hecho, hemos usado varias sugerencias de usuarios.*

MM.: «Carmageddon II» representa, además, un cambio tecnológico importante respecto al original. ¿Habéis supeditado de algún modo este factor al de la diversión?

M.S.: *Si lo que me está preguntando es si tengo que elegir entre tecnología y diversión, siempre me quedaré con la diversión. Hubo, es cierto, muchas cosas que quisimos incluir en «Carmageddon» y no pudimos, porque no había manera de hacerlas entonces. Pero si con aquel juego la gente de nuestras propias oficinas se quedaba hasta pasada la media noche jugando en sus puestos de trabajo, teníamos que conseguir que «Carmageddon II» hiciera lo mismo, con o sin tecnología. El engine 3D es básicamente el mismo que en el primer juego, pero mejorado en ciertos aspectos. El engine de efectos físicos, sin embargo, ha sido rehecho totalmente, puesto que en el tema de las colisiones queríamos lograr efectos nuevos y mucho mejores que antes.*
La IA ha sido otro aspecto modificado. La de los conductores rivales es bastante parecida al primer juego, pero los peatones son más astutos que antes, puesto que ahroa tienen piernas, y brazos, y partes que, en un atropello, pueden resultar dañadas sin que por ello el sujeto sea eliminado, así que son capaces de huir, hasta saltando a la pata coja. Todos los personajes son modelos 3D. Hacer esto con sprites hubiera sido muy complejo, puesto que habría que dibujar a mano todas las posibles –y son muchas– variantes ante una colisión.

MM.: ¿Podemos considerar «Carmageddon II» como un juego de coches? ¿Si se cambiara el coche por un arma, no estaríamos ante, ni más ni menos, que un shoot'em up 3D?

M.S.: *Es un juego de coches. En lo que respecta a la violencia, no creo que el vehículo sea el objeto de la controversia.*

MM.: ¿Habrá una versión Dreamcast de «Carmageddon II», una vez anunciadas la de PlayStation y N64?

M.S.: *Bueno, antes nos gustaría ver la máquina para poder decidir. Lo que hemos oído indica que es un buen hardware, y que quizá pudiera haber un hueco para un juego como éste en su mercado. Sin embargo, somos un equipo pequeño y tenemos que saber cómo respondería el mercado al juego. Nos encantaría poder hacer todo tipo de versiones, pero no nos lo podemos permitir. En cualquier caso, siempre buscamos hacer juegos divertidos, pero sin fijarnos en un formato u otro.*

> *"La gente afirmaba de «Carmageddon» que alentaba la violencia contra las personas... ¡y sólo eran gráficos de ordenador!"*

INÍCIATE EN EL RADIOCONTROL

Consigue este **exclusivo CD-ROM** de radio control junto a la revista RCmodel.



El mundo del modelismo cuenta con un gran número de aficionados que compiten con sus creaciones, ya sean barcos, aviones o coches, tanto en realización como en habilidad o en velocidad. La pasión de estos "pequeños ingenieros" les lleva a crear máquinas que muchas veces confundimos con modelos reales y que son tan espectaculares de conducir que superan cualquier sensación imaginable.
Entra con él en el mundo del modelismo, un auténtico hobby de acción.

Y ADEMÁS Y ADEMÁS Y ADEMÁS



Todos los campeonatos del momento:

Primer Campeonato del Mundo **1/10 Touring Eléctrico**
Campeonato de Europa **1/8 TT** en Suecia
Campeonato de España de **Helicópteros** F3C
Campeonato de Europa **Gran Escala** en Igualada
Campeonato de España de **velocidad sobre moqueta** en Barcelona
Copa Kyosho, la más interesante **fórmula monomarca**
Territorial de **Maquetas F4C**, en el Club Icaro

Las pruebas y análisis más interesantes:

Noorduyn Norseman,diseño de **un avión de epoca**
Motor marino Zenoah G-23
Todos los **servos** Supertec
Biplano Hawker Hind, una **maqueta** de lujo
Electrograduate, **motovelero eléctrico**
Prueba del **Mercedes CLK** "Pure Ten" de Kyosho
Preparación especial "MJ" del **motor Mega 3.5cc**



y a e n t u q u i o s c o

HOBBY PRESS

LA REVISTA Nº 1 DE RADIOCONTROL



Avalancha 3D

Hace unas semanas, cuando la fase final de la Copa del Mundo Francia 98 se encontraba en su punto álgido, Micromanía acudió a la ciudad de Montpellier, donde además de celebrar victoria tras victoria del combinado nacional galo, un equipo de desarrolladores del país vecino se enfrentaba a una tarea algo más interesantes para todos los amantes de los buenos juegos. Michel Ancel y el equipo de Ubi Studios accedían a mostrarnos los entresijos del desarrollo de «Rayman 2», el juego con el que uno de los personajes más carismáticos de la escena informática en los últimos tiempos —con el respeto de Lara Croft— vuelve a la actualidad, entrando de lleno en un terreno desconocido para tan simpática criatura, los entornos 3D.





UBI NOS DESCUBRE AL NUEVO RAYMAN









Para Ubi, en cualquier caso, «Rayman 2» no es sino la punta de lanza, el juego "con nombre" que tienen en preparación, para la que se promete una pequeña avalancha de novedades, basadas en una tecnología de desarrollo propio –que ha llevado bastantes meses tener a punto, por cierto– y en la que se basarán muchos otros juegos –ver recuadro– de la compañía. «Rayman 2» no es sino la evolución lógica –aunque con sus problemas en la historia del desarrollo– del juego que marcó un antes y un después para Ubi Soft. La aparición del personaje de Rayman en el mundo de los juegos de plataformas lanzó a la compañía gala a los primeros puestos de la actualidad, por sus múltiples virtudes de diseño y jugabilidad. Muy poco tiempo después, el anuncio de una segunda parte se hizo oficial. Sin embargo, poco a poco, el resto de compañía, y el mundo del videojuego en general, hizo de los entornos 3D su bandera, y a pesar de tener ya buena parte del proyecto «R2» en avanzado estado de desarrollo, todos los planes se paralizaron. Otro juego de Ubi, «Tonic Trouble», presentado en el E3 de 1.997 como avanzadilla tecnológica de un nuevo engine 3D, era un aviso y significaba algo más que una simple coincidencia con el "parón" de «Rayman 2». En efecto, tras meses de prediseño de éste, y bajo la supervisión de Michel Ancel, el "alma mater" de «Rayman», los programadores que la compañía tiene en Montreal, Canadá, comenzaron a desarrollar una serie de herramientas, de diseño, animación, etc., creadas con la idea de ofrecer a los diseñadores de «Rayman 2» y lo que iba a ser «Tonic Trouble», la mayor libertad posible de acción, al tiempo que les libraba de algo que ha sido desde siempre la mayor pesadilla de cualquier "ideólogo" de un juego: la programación directa.

Toda la tecnología presente en «Rayman 2» está puesta al servicio exclusivo de la jugabilidad

LOS PERSONAJES















LA CLAVE TECNOLÓGICA

Si «Rayman», al igual que otros muchos juegos, exigía que el diseñador tuviera a un programador a su lado, para dar forma a las ideas y esbozos realizados sobre papel, las herramientas que Ubi desarrolló para crear «Rayman 2» y «Tonic Trouble» –que, aparentemente, cedió parte del protagonismo y de la prioridad en desarrollo a «R2» a pesar de haber sido presentado mucho antes– permiten a un diseñador el poder manejar relativamente pocos parámetros sobre un editor, íntimamente unido al engine 3D que utiliza, de modo que cualquier idea se puede aplicar, modificar y visionar en tiempo real. Luces dinámicas, incorporación de modelos 3D, modificación del entorno, etc., es accesible a cualquier neófito en programación gracias a potentes herramientas y editores.

La mayor parte del proceso de desarrollo se estructura en unos pasos concretos, que comienzan cuando el equipo de Ancel empezó a dar forma, durante cerca de tres meses, a la idea y diseño de producción de «Rayman 2». Una vez estructurado todo lo que el juego debía contener, con las herramientas desarrolladas siguiendo las exigencias de los diseñadores, los artistas gráficos y animadores entraron en juego. Photoshop y 3D Studio son sus herramientas básicas, y casi únicas, exceptuando el A3D, un animador en tiempo real, de desarrollo propio en Ubi.

Con el A3D, y el editor del juego –los juegos–, comenzar a diseñar y depurar niveles es la tarea más sencilla –dentro de la enorme complejidad que lleva implícita–. Gran parte de la potencia de estas herramientas, en el apartado gráfico, se basa en que el grueso del diseño gráfico se centra en las texturas, puesto que los escenarios están compuestos de un número bastante pequeño de polígonos. La razón es poder potenciar, por otro lado, factores como la inteligencia artificial, y el detalle gráfico y variedad de animaciones y acción en los personajes que intervengan en el juego.

TODO JUGABILIDAD

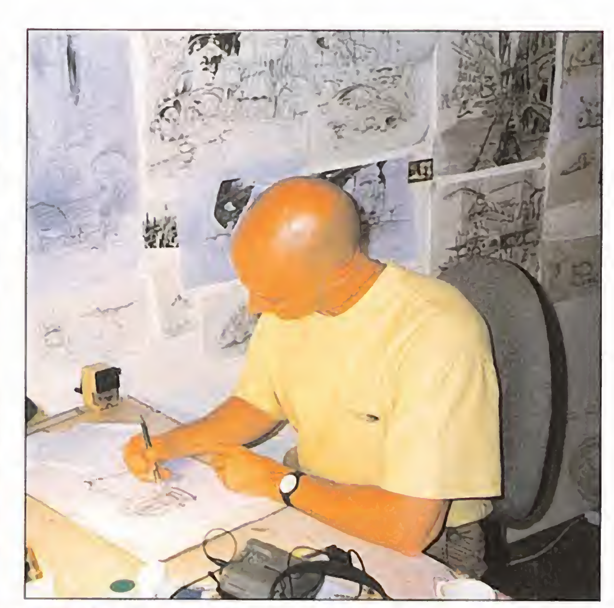
«Rayman 2» es el perfecto ejemplo de la jugabilidad inteligente. No existen varios niveles de dificultad. Todo se basa en la libertad de acción, y la posible elección de muy diferentes caminos, ocupados por unos u otros enemigos, y que ofrecen una variedad inmensa de posibilidades y situaciones a las que enfrentarse. No existen zonas secretas como tales, pero sí la posibilidad de llegar de un punto a otro, en un mismo escenario, de muy variadas maneras.

La atmósfera, la jugabilidad y la diversión son los puntos clave de «Rayman 2». Al menos, eso es lo que afirma Michel Ancel, y esa ha sido la principal inquietud de Ubi Studios. Es por ello que, pese a la enorme carga y esfuerzo puestos en el apartado tecnológico, éste se desarrolla totalmente en torno al trabajo del diseñador, y en facilitar su tarea, para no tener ningún tipo de limitación –salvo las inevitables– a la hora de dar forma al producto de su imaginación.

«Rayman 2» se presenta, pues, como avanzadilla de una serie de lanzamientos por parte de Ubi que pretenden marcar un estilo. Y, visto lo visto, podemos asegurar que, en cualquier caso, no pasará desapercibido.

F.D.L.





Michel Ancel –izquierda–, director de desarrollo de «Rayman 2», asegura que lo más complejo de todo el proceso de creación fue adecuar a la perfección, a un entorno 3D, todas las ideas que el equipo de diseño puso sobre el papel en la fase de preproducción. Crear una atmósfera intensa y una ambientación perfecta, se anteponen en el juego a una tecnología, al servicio de la jugabilidad.

EL FRENTE DE UBI

Mientras que Ancel y sus chicos terminan de dar forma definitiva a «Rayman 2», otros estudios de Ubi, concretamente en Montreal –donde se encuentra el grueso del equipo técnico de la compañía– ultiman varios lanzamientos que aparecerán antes de final de año –a partir de Octubre, si las previsiones no se tuercen–, que representan la nueva ola de la tecnología gala.



SPEED BUSTERS

Acción, velocidad y adrenalina se dan la mano en un arcade de hechuras frenéticas. A medio camino entre el espectáculo y un avance técnico sobre otros títulos de categorís similar, bastante importante, «Speed Busters» es la apuesta de Ubi en un terreno que no había tocado hasta el momento, la conducción arcade. Con el aval de estar basado en el engine modificado de «F1 Racing Simulation», este nuevo proyecto se aventura como realmente jugoso.



HYPE. THE TIME QUEST

El primero de los juegos protagonizados por los "clic" de Playmobil es también una aventura 3D realmente buena. Al menos, eso se desprende de lo que se ha podido ver hasta ahora del juego. Cualquier posible prejuicio sobre el carácter "infantil" de «Hype» ha de ser dejado de lado, puesto que es una Aventura, con mayúsculas. Derrocha, además, frescura e ingenio, y se puede convertir en uno de los títulos más atractivos de los próximos meses.



TONIC TROUBLE

El mismo engine 3D de «Rayman 2» y «Hype» para un título que parte de una idea original de Ancel, y que en la práctica –no sabemos aún si intencionadamente, o no– bebe de las fuentes del siempre presente «Super Mario 64». Más aventura que «Rayman 2», pero tan o más atractivo que éste para cualquier usuario aficionado a los juegos de acción y plataformas. Un título que merecerá más atención en próximos números.

La revista práctica para entusiastas del PC





• Descubre el mejor software para el **retoque gráfico** en nuestro tema de portada.

• Domina **Photoshop** con nuestra «Guía Paso a Paso».

• Averigua cual es el paquete integrado que necesitas en nuestra **comparativa**: Microsoft Office, Lotus SmartSuit, Claris Works 3.0, Corel WordPerfect 8 ...

• Y si quieres comprar informática no dejes de consultar nuestra **Guía actualizada de compras**, con todos los productos, características y precios, para que no te equivoques. Todos los meses en Pcmanía.



Y DE REGALO:
Guía Práctica Windows 98.

196 páginas que te descubrirán todas las claves de este nuevo sistema operativo.

Y EN NUESTROS CDS:

Lo último del mercado en nuestro CD-ROM de demos: **autodemo Windows98,** Versiones de prueba de **Picture Publisher 8**, **PhotoImpact 4**, **Paint Shop Pro**, **Ray Dream Studio 5**, Detector/eliminador **Antivirus Anyware**, Kit de **conexión a Internet 15 días gratis**... 650 megas repletos de información.

«Vuelta Ciclista a España 98»: Una completa aplicación en CD-ROM sobre este popular acontecimiento deportivo. Todas las estadísticas, vídeos, imágenes y datos más relevantes, **en exclusiva para nuestros lectores.**

Diseño, música, internet, programación, render, sonido, hardware, software, comparativas...

¡ Dale vida a tu PC!





¡Ah!, el calor. El pegajoso y agobiante calor. Los sudores continuos, la sed perenne, las noches en vela... ¿Verdad que es maravilloso? ¿A cuántos grados podemos estar aquí, en la sede de El Club de la Aventura? ¿Treinta, cuarenta? ¡Todavía es poco! A ver, ¡que alguien encienda la calefacción!

De vuelta a casa

Está bien, está bien. Será mejor que nos calmemos. Perdonad tan fogoso arranque, pero es que no he podido contenerme. La panda de locos que en la reunión pasada decidimos visitar el Polo Sur, en busca de un viejo conocido, «Prisoner of Ice», ideal para pasar un verano fresquito, hemos vuelto bastante desquiciados.
Para empezar, por la noche era imposible pegar ojo, con todos esos dioses primigenios y variopintos monstruos aullando sin cesar. ¡Qué pesados! Pedro y Laura salieron del albergue e intentaron ahuyentarlos, pero todo fue inútil. Después vino lo del frío. La mitad de los socios que decidieron acudir a la reunión ahora están en la cama con pulmonía doble, y sólo unos pocos aventureros curtidos pudimos salir indemnes de la aventuraaaaa....¡Achís!
Perdón. Olvidémonos del dichoso viajecito y, ya en nuestra calurosa sede, demos paso a nuestra asamblea cuatrisemanal. A propósito, ahora que me doy cuenta... ¿Alguien ha visto a Pedro y a María, después de que saliesen a ahuyentar a los monstruos abisales? ¡Ay, Dios...!

MUCHO QUE CONTAR

En contra de la tendencia habitual, los meses de verano están siendo más ajetreados que de costumbre. Ya están a la venta «Jack Orlando» de TopWare, una entretenida aventura de detectives, y la refrescante «Vudú Kid» de Infogrames, especialmente indicada para los principiantes, dada su facilidad. Otras dos propuestas recién estrenadas son **«El Legado del Tiempo»** de Presto Studios, y «Gadget» de Cryo.
«El Legado del Tiempo» es fruto de una excelente traducción, tanto del texto como de las voces, de «The Journey Man Project 3» una vieja serie conocida por todos los aficionados veteranos.
Gage Blackwood, su protagonista, es un agente de la TSA, una organización que



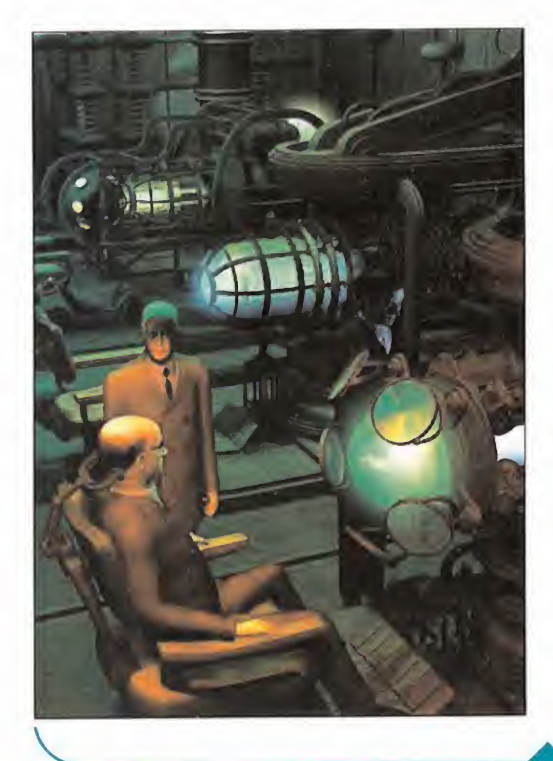
LAS MEJORES

DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- The Dig
- Hollywood Monsters
- Riven

TOP 5

- Indiana Jones Atlantis
- Monkey Island I
- The Curse of Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Monkey Island II





ha descubierto el secreto de los viajes en el Tiempo, y vela por la correcta preservación de la Historia. Gage deberá visitar las antiguas civilizaciones de El Dorado, Sangrí y la Atlántida en busca de una compañera de trabajo, descubridora de un poder misterioso, causante de la destrucción de dichas culturas.

«El Legado del Tiempo» es, además de una gran película interactiva, una gran aventura gráfica. Los diseños tipo «Riven» y el movimiento libre a lo largo de los 360 grados, garantizan una libertad de acción a la altura de cualquier aventura 2D. La historia y los enigmas están muy bien conjuntados, ofreciendo un producto bastante equilibrado. No olvidéis echarle un vistazo...

«Gadget», por su parte, es la última locura del artista Haruhiko Shono, un mundo retrofuturista ambientado en las novelas de Julio Verne, y en la película «1984». Su argumento está muy de moda en la actualidad: deberéis evitar que la caída de un meteorito destruya la Tierra. Más de 26 personajes, perfectamente doblados al castellano, intentarán ayudaros o dificultar vuestra misión. Tratándose de una producción de Cryo, su calidad gráfica, sonora y argumental está asegurada, aunque no tanto su jugabilidad global. Algo que podéis comprobar vosotros mismos en la demo ofrecida el mes pasado.

Para terminar con las novedades, **«The Longest Journey»** de Fun Con, una aventura de corte clásico





Lenguas de trapo

Tras un mes de descanso, vuelve con fuerza uno de nuestros apartados más solicitados. Si se os ocurre alguna frase lapidaria, o habéis escuchado alguna en boca de los personajes de las aventuras, sólo tenéis que mandarla a la dirección de El Club, para convertiros en los protagonistas.

"No vas a competir con «Monkey Island I» y «Monkey Island II»; vas a competir con la memoria de «Monkey Island I» y «Monkey Island II»."

-Tim Schafer, creador de «Grim Fandango», a Larry Ahern, creador de «The Curse of Monkey Island».

"La Nanotecnología es la ciencia que estudia los organismos mecánicos microscópicos que pueden introducirse en el cuerpo humano."

-Aaron Conners, creador de «Tex Murphy: Overseer». Única frase incluida en el juego sobre el tema, tras más de 15 días de investigación.

"¿Qué sentido tiene llamar «King Quest VIII» al último capítulo de la saga si no tiene nada que ver con reyes ni con la familia que nos ha acompañado en los anteriores episodios?"

-Samuel Risquez, de Molins del Rei (Barcelona).

"La masiva respuesta de los fans a través de Internet ha hecho que «Space Quest VII» haya pasado de estar "muerto" a estar "parado". Si la gente lo pide, lo resucitaremos."

-Scott Lych, vicepresidente de Sierra.

que nos cuenta la historia de dos mundos gemelos, pero antagónicos: Stark, un planeta altamente tecnificado, y Arcadia, donde la magia y la naturaleza imponen su ley. April, una estudiante de arte de 18 años, tendrá que viajar a ambos paraísos y descubrir cuál es la causa de su inminente destrucción. Un título que, a tenor de las fotografías, promete bastante.
Todavía hay más novedades en el tintero: «Dark Side of the Moon» y «20.000 Leguas» de SouthPeak, o la hilarante «Gilbert Goodmate y el Champiñon de Phungoria» de Cristal Software. Las iremos descubriendo en los próximos meses.
Un par de apuntes, antes de dar la palabra a los socios del Club: Dinamic y el periódico El Mundo han publicado una colección de videojuegos al módico precio de 995 pesetas, entre los que se incluye «Igor Objetivo Uikokahonia», la primera aventura gráfica de los creadores de «Hollywood Monsters». Os digo esto porque se trata de una versión mejorada, nunca comercializada antes, que incluye las voces de los protagonistas en castellano. Si aún no os habéis hecho con ella, tendréis que pedirla a Dinamic Multimedia o al propio periódico.
En otro orden de cosas, LucasArts ya ha puesto en Internet la esperada demo de «Grim Fandango». Los impacientes la encontrarán en http://www.lucasarts.com aunque, eso sí, la versión sin música ni voces ocupa 21 MB, y la versión completa, 100 MB. Teniendo en cuenta que en una hora se pueden descargar entre 6 y 8 MB de media, id calculando lo que tendréis que pagar de teléfono...

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Qué cierto es el famoso dicho "los clásicos nunca mueren". Ya sea por su indiscutible calidad, su bajo precio, o el "pequeño detalle" de que funcionan en cualquier ordenador, mitos como «The Dig» o «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» vuelven a copar los lugares de privilegio. Las posiciones de peligro están ahora ocupadas por «Riven» y «Monkey II», con serios problemas para seguir en la lista el mes que viene.

VIEJAS AVENTURAS

Como siempre, el espacio asignado se nos echa encima, y El Gran Tarkilmar todavía sigue con su monólogo. Cierro pues, de inmediato, la boca, para dejar que Carlos Magaña de Madrid nos confiese sus problemas. Carlos nos escribió hace una porrada de meses para preguntarnos: "¿Dónde puedo encontrar el fusible de los estudios de televisión, en el juego «DreamWeb»?". El fusible está dentro de un armario de la limpieza, en una sala a la izquierda del escritorio. Para abrirlo, tienes que coger y soltar rápidamente un folio de encima de la mesa, lo que dejará caer una tarjeta, que puedes utilizar como "llave".
Por último, Goku, de paradero desconocido, es incapaz de descubrir lo que hay que hacer en el planeta Vistar, en «Commander Blood». Claro, tanto mamporro seguro que le ha dejado reblandecido el cerebro... Me quedo con las ganas de decirle que recurra a las Bolas de Dragón para descubrir el secreto pero, cumpliendo con mi obligación, aquí va la respuesta: En Vistar, debes entregar el decodificador a Bratakas. A cambio, recibirás una foto de un Odoyante. Para que Hom crea la rocambolesca historia de los viajes en el tiempo, debes enseñarle el Decabrón. El final del juego está cerca...
No hay tiempo para más. En la próxima reunión, prometo hacerme un nudo en la lengua y dejar que os explayéis a vuestras anchas. Entre otras cosas, nos pondremos al día en relación a los debates que tenemos pendientes. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

AVENTURAS ON LINE: BIENVENIDOS AL FUTURO

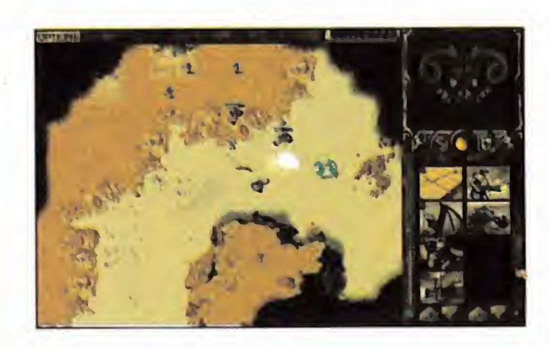
Mucho se ha hablado en los últimos meses sobre el supuesto estancamiento técnico de las aventuras gráficas. Dejando a un lado la dudosa necesidad de que una aventura deba disponer de los últimos adelantos gráficos para ser un gran juego, lo cierto es que existen infinidad de títulos que combinan los últimos logros en vídeo interactivo y gráficos renderizados, como «The Pandora Directive» o el mencionado «El Legado del Tiempo», ofreciendo una total participación del usuario.
La calidad técnica de las aventuras puede haber estado en duda en los últimos años pero, como el tiempo se encargará de demostrar, un género tan arraigado en el mundo de los videojuegos terminará abriéndose paso por sí mismo ante cualquier ambiente hostil que se interponga en su camino.
Títulos como «Gabriel Knight III» o «Grim Fandango» están a punto de demostrar que los gráficos en 3D, tan de moda en la actualidad, también sirven para ambientar grandiosas aventuras.
Las aventuras on line comenzarán a competir con las partidas multijugador de «Quake II» o «Ultima Online».
Algunas peliculas interactivas distribuidas por Sierra, como «Shivers II» o el futuro «Quest for Glory V», ya permiten que varios jugadores puedan comunicarse entre sí mientras juegan, en Internet, para resolver acertijos. La última palabra en este universo la tiene «Azura» de Singularity, una historia de fantasía conocida extraoficialmente como «Myst On-line». «Azura» permitirá exportar cualquier partida individual grabada a un entorno multijugador en el que los aventureros podrán adoptar distintas nacionalidades, como la futurista Etnoc o la guerrera Nillet. La misión será la de unir los esfuerzos de ambas razas para enfrentarse a una misteriosa civilización.
Id preparando vuestros modems, pues muy pronto los vais a necesitar. Renovarse o morir.

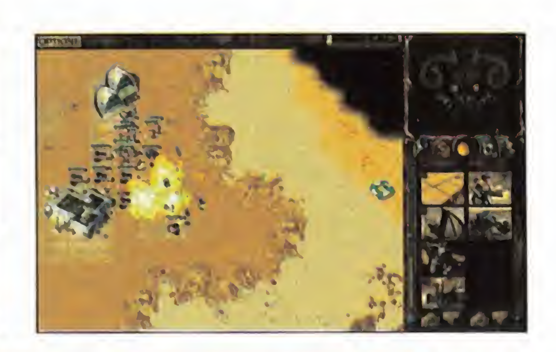
Dune 2000

UN HOMENAJE AL PASADO



Este juego era el mejor homenaje que Westwood podría haber hecho a dos de sus mejores juegos: «Red Alert» y «Dune II», de los que se puede considerar heredero directo. También es una recompensa esperada por todos los estrategas fieles que desde el año 1.992 –cuando se publicó «Dune II»– llevaban esperando un juego como éste. La espera ha merecido la pena, y más que nada si tenemos en cuenta que es un aperitivo antes de «Command & Conquer 2».





Podremos construir simultáneamente unidades siempre que no se hagan en el mismo edificio

INTELLIGENT GAMES/WESTWOOD STUDIOS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Westwood sabe lo que le gusta a los amantes de la estrategia en tiempo real, y también sabe lo que sus fanáticos esperan. Y por eso no ha caído en la tentación de reinventar la rueda. «Dune 2000» es el juego que todos los estrategas anhelaban: una mezcla perfecta entre «Dune II» y «Red Alert» combinada en el crisol de Intelligent Games y dotada de los mayores adelantos en cuanto a gráficos, animación, sonido e inteligencia artificial se refiere.

«Dune 2000» hereda de «Red Alert» el sistema gráfico y el interfaz de juego, que sufre unas variaciones mínimas, apreciables tan sólo por los que hayan empleado muchas horas delante de la pantalla jugando con los soviéticos y los aliados. También hereda la excelente ambientación mediante escenas de vídeo interpretadas por actores reales, y escenas renderizadas y animadas por los mejores grafistas.

«Dune 2000» hereda de su ancestro «Dune II» la excelente historia creada por Frank Herbert en sus novelas –¡en 1.965!–, y plasmada en el celuloide por David Lynch, que nos traslada una vez más al planeta arenoso surcado por enormes gusanos y sacudido por las luchas entre las casas Atreides, Harkkonen y Ordos por el control de la especia, el bien más preciado en Arrakis. También hereda la gestión de recursos, las unidades militares y las construcciones que sirven para dar vida a éstas y soportar la lucha. Además de estos beneficios, «Dune 2000» también recibe la pesada carga de recoger el testigo del juego que inició la estrategia en tiempo real tal como la conocemos hoy, con el desafío no escrito de superarlo. Pero esto no es problema.

DUNE, SIEMPRE DUNE

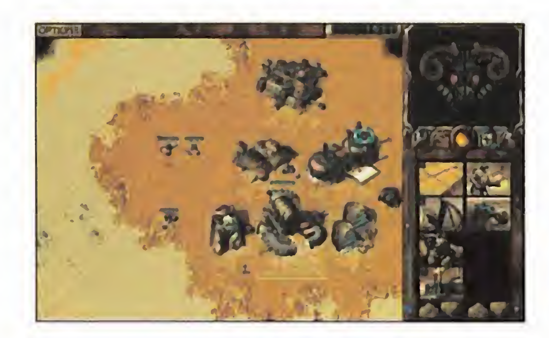
«Dune 2000» no tiene desperdicio ni para quienes ya hemos jugado –y mucho– a «Dune II», a pesar de ser un "remake" de éste, ni para quienes sólo conocen «C&C». El juego nos ofrece 27 misiones (9 para cada bando), que vienen a ser una reedición modernizada de las que ya existían en «Dune II», además de los niveles multijugador. La variedad de todas ellas es intachable, y las estrategias que propician son muy naturales, basadas más en la habilidad en el manejo de las tropas que en su disposición táctica. El juego termina, como era de esperar, cuando una de las casas controla Arrakis al completo.

En cuanto a las unidades, «Dune 2000» cuenta con todas aquellas que había en «Dune II», y dos nuevas añadidas: la Infantería de Golpeo –la

EL PODER DEL GRUPO

Dicen las malas lenguas que una de las más poderosas razones que han movido a la gente de Westwood a realizar «Dune 2000» era la posibilidad de jugar a «Dune II» entre varios jugadores, como mucha gente les reclamó durante bastante tiempo. Para esos nostálgicos, y para todos los demás, «Dune 2000» ofrece una experiencia multijugador por red o por Internet mucho mayor que la de «Red Alert», más intensa, e incluso más rápida. Las misiones multijugador son 10, para un número variable de jugadores, de 2 a 6, mediante modem, cable serie, red o por Internet utilizando Westwood Online u otro servicio. Mucho mejor que el juego individual, palabra.







Las espectaculares explosiones con partículas incluidas son uno de los efectos más bonitos gráficamente del juego.

ATREIDES, HARKONNEN Y ORDOS



Aunque la mayoría de las unidades están disponibles para los tres bandos, cada uno de ellos según sus características posee algunas especiales. Puestos a contar lo que vais a ver en el juego, tampoco podemos olvidarnos de los Fremen, el pueblo nativo de Arrakis y cuarto bando en discordia que, aunque no podremos seleccionarlo como tal, se nos opondrá en ciertos escenarios aliándose con alguna de las Casas enemigas, en concreto con la de los Atreides.



• Atreides: Van un poco con el papel de protagonistas, y son los "buenos" de la película. Guiados por el honor y las buenas intenciones, son el bando noble y elegante. Respetuosos con la naturaleza, sus armas procuran dañarla en lo mínimo posible, haciendo "selección" entre los enemigos y el entorno. Su nobleza les llevará a aliarse con los Fremen cuando estos sean atacados por alguno de los otros dos bandos. La casa Atreides, como armas exclusivas posee, entre otras, los Tanques Sónicos, los Ornitópteros voladores, los Trivelocípedos y los Tanques con Misiles –ambos que también tienen los Harkonnen–.



• Harkonnen: Totalmente opuesta a la casa Atreides, son los "malos" del juego. Belicosos, despiadados, y muy efectivos, con la destrucción y la muerte como único fin. Sus armas son mortíferas y rápidas, disponiendo de bonificaciones en el combate, sobre todo en las primeras misiones. En algunas de ellas pueden disponer de tropas imperiales –infantería Sardaukar, al igual que los Atreides disponen de los Fremen–. Sus unidades exclusivas son los temibles y fenomenalmente armados Devastadores, aunque también poseen Trivelocípedos y Tanques con Misiles –al igual que la Casa Atreides–.



• Ordos: Se caracterizan por ser tramposos, traicioneros y mezquinos. Especialistas en el comercio y en la puñalada por la espalda, pero también en el secreto y el ataque por sorpresa, sus armas características dicen mucho de ellos. Disponen de Saboteadores, capaces de destruir cualquier unidad o edificio; Desviadores, vehículos lanzamisiles que transportan gases –hacen que las unidades que los inhalan se vuelvan de su bando–; y de Invasores.

La ambientación y el sistema de

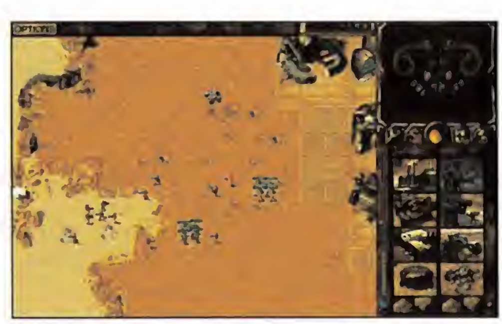
mejor de todas las unidades a pie–, y los Ingenieros, heredados directamente de «Red Alert». Esta nueva unidad tiene una importancia capital gracias a su principal funcionalidad de capturar construcciones enemigas, que nos permitirá crear unidades que de otra forma no podríamos con la casa que hayamos escogido. Así, por ejemplo, si jugamos con los Ordos y capturamos la Estación de Construcción de los Atreides, podremos llegar a tener Ornitópteros y hasta tropas Fremen. Una vez más, Westwood le concede el papel estrella, estratégicamente hablando, a los ingenieros.

Los tres bandos –Atreides, Harkonnen y Ordos– siguen siendo los que se reparten el pastel –perdón, la especia– en Arrakis, pero los encuentros con contrabandistas, mercenarios, Fremen y tropas del Imperio van a ser frecuentes en «Dune 2000», en una muestra de la riqueza argumental del universo de «Dune». Por supuesto, los temidos gusanos de arena van a seguir siendo una amenaza para la infantería y vehículos ligeros, que desaparecerán más de una vez entre las fauces de uno de estos monstruos por pasar por donde no deben. No obstante, los gusanos no decantarán ninguna batalla, tan sólo ambientan y ponen un pelín más de dificultad a la cosa.

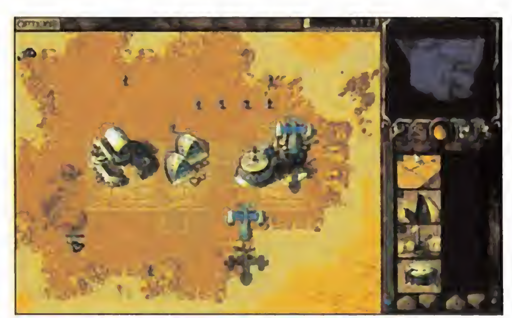
En cuanto a la gestión de recursos y la construcción de edificios, nada nuevo que contar que no hayamos visto ya en los anteriores juegos de Westwood....y de sus competidores. Destacar un par de detalles: la casi necesidad –obligación, diríamos mejor– de construir las bases sobre hormigón, y la obligación –o necesidad– de utilizar los muros como elemento defensivo.

DESTELLOS DE GRANDEZA

Si un juego era malo hace seis años, al lavarle la cara y ponerle gráficos bonitos, sigue siendo un


La infantería es barata de construir, y la que dispara cohetes es muy útil si la mantenemos alejada de los tanques enemigos.


Los Ordos son el bando más complicado para ganar, a pesar de tener un arma tan poderosa como es el Desviador.


Cuando por desgracia perdamos nuestra recolectora de especia, recibiremos otra por aire en breves instantes.

juego de «Dune 2000» se heredan directamente de «Dune II»

juego malo con la cara lavada. Si un juego era ya una obra maestra hace seis años, al lavarle la cara brilla aún más. Eso es precisamente lo que le pasa a «Dune 2000». Las mejoras que en Westwood le han hecho a la idea original de «Dune II» le hacen aún más justicia a un juego que años después sigue teniendo vigencia. Lástima que «C&C» y «Red Alert» hayan visto antes la luz, sino «Dune 2000» habría sido algo enorme.

«Dune 2000» luce las mejores galas gráficas y sonoras para la ocasión, con SVGA en miles de colores para los más exigentes, y 256 colores para losmás modestos. Los efectos especiales son lo último de lo último en este tipo de juegos, y las secuencias de vídeo y las cinemáticas dan una continuidad perfecta al binomio juego/historia. En el juego, las explosiones con sus efectos de partículas, el humo, las luces, los rayos de los gusanos, y sobre todo los decorados, le dotan de una vistosidad que «Dune II» nunca pudo tener. La banda sonora se compone de 15 piezas distintas que se pueden cambiar.

Y por si estas mejoras fueran pocas, la utilización del interfaz –y el engine– de «Red Alert», garantizan que la jugabilidad sea máxima, y que el juego sea rápido, intenso, trepidante. Si nosotros queremos, porque se puede configurar la velocidad del juego, y también la del desplazamiento –scroll– del mapa. Aunque el número de misiones se nos antoje corto, los tres niveles de dificultad aumentan la vida del juego.

Esto es lo que hay: «Dune 2000» es, en la actualidad, lo máximo que los amantes de la estrategia en tiempo real pueden pedir. Por antecedentes y por méritos propios, los que saltan a la vista y los que apreciaréis. «Dune II» permanecerá como el primero y para muchos el mejor; «Dune 2000» es su heredero, no su sucesor.

C.S.G.

POR FIN, EN CASTELLANO



Dicen que de los errores también se aprende. Y aunque el hecho de que sus anteriores juegos de estrategia en tiempo real, «Commmand & Conquer» y «Red Alert», no hubiesen estado traducidos al castellano no les restó popularidad, es algo que el público español no le ha perdonado aún a Westwood/Virgin. Pero como rectificar es de sabios, tenemos que decir bien alto que «Dune 2000» está totalmente traducido a nuestro idioma. Con totalmente queremos decir no sólo los nombres de las unidades y los textos en pantalla –incluidas las instrucciones de las misiones, que en la saga de «C&C» despistaban a más de uno al estar en inglés–, sino también los diálogos de los actores en las secuencias de vídeo, y las voces y gritos de las unidades en el juego. Y por si fuera poco, podemos rematar la buena noticia diciendo que la calidad de la traducción es excelente, siendo ésta la rúbrica que a «Dune 2000» no le podía faltar para ser considerado como un gran juego.





TECNOLOGÍA 88 **ADICCIÓN 90**

La respuesta de las unidades es mejor que en «Red Alert», se mueven, atacan y defienden de forma más inteligente, más ordenada.

No habría estado de más un editor de misiones, o incluso un generador aleatorio de las mismas. Habría aumentado más la variedad.

Por increíble que parezca, este es el primer juego de estrategia en tiempo real de Westwood que se traduce al castellano.



PUNTUACIÓN TOTAL

sumario

punto de mira
MICROMANÍA

106 CONFLICT FREESPACE (PC CD)

Se ha desplazado toda la fuerza de «Descent» a terreno abierto y el resultado ha sido «Conflict Freespace», un arcade espacial que hará que los adictos a este género disfruten de lo lindo. Para empezar abriendo boca, un sensacional Punto de Mira.

Cargada de las novedades de más rabiosa actualidad, llega la sección de Puntos de Mira de Septiembre. Títulos como «Conflict Freespace», «Total NBA 98» o «X-COM: Interceptor» vienen este mes a la sección para ser destripados por nuestros especialistas y sacar en claro lo que tienen de bueno o de menos bueno; pero estos no son los únicos títulos que tenemos. Sólo tenéis que pasar la página y descubrir el aluvión de títulos que hemos incluido este mes, un mes que aunque muchos hayan estado de vacaciones, nosotros hemos seguido fiel a nuestra cita de ofreceros lo mejor.



108 EL LEGADO DEL TIEMPO (PC CD)

La tercera entrega de la saga «The Journeyman Project» viene dispuesta a crearos quebraderos de cabeza para conseguir arreglar la línea espacio/temporal.

110 TOTAL NBA 98 (PLAYSTATION)

Uno de los deportes más espectaculares de los Estados Unidos es el basket, y en «Total NBA 98» ha sido plasmado con "total" fidelidad a la realidad, con lo que los apasionados a este deporte podrán disfrutar de lo lindo realizando mates espectaculares o entradas a canasta dignas de los mejores jugadores de la NBA.



112 MONSTER TRUCK MADNESS 2 (PC CD)

La segunda parte de este cuando menos curioso arcade de carreras de los gigantescos monster trucks ya está en la calle, y en estas páginas de Micromanía, claro está.

116 X-COM: INTERCEPTOR (PC CD)

La cuarta entraga de la saga «X-COM» ha sido concebida de una manera distinta a las anteriores, pero no por ello ha perdido enteros.





REVENGE OF ARCADE

ENTRETIENE, QUE NO ES POCO

MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PACK ARCADES

El programa «Revenge of Arcade» es un pack de cinco clásicos de recreativas que fueron éxito en los años 80, y que están reproducidos con total exactitud a los originales de las salas de juego de entonces. La recopilación está compuesta por los títulos «Ms. Pac-Man», versión femenina del original, «Xervious» tipo arcade de naves, «Mappy» con ratones policía y gatos ladrones, «Rally-X», una carrera de coches por laberintos, y «Motos», en el que hay que sacar unas bolas del tablero. Entrendrá a los románticos de los juegos de aquella época sin muchas más pretensiones.



PREMIER MANAGER 98

DE FÚTBOL Y OTRAS LIGAS

GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PLAYSTATION
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO/BASE DE DATOS

Con el nombre «Premier Manager 98» regresa al PC con una nueva versión este ya clásico título de fútbol. Todas las estadísticas y datos de la temporada 1.997/98 de la liga inglesa han sido actualizadas para generar una extensa base de datos con todo lo referente a información de los clubs, equipos y jugadores. Todo ha sido revisado y actualizado acorde con los tiempos que corren, pero el mayor atractivo de este juego sigue siendo la opción Manager Leage.



Vangers

Extraños mundos







INTERACTIVE MAGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

El programa «Vangers» nos sitúa en un extraño y remoto universo del futuro. The Chains Worlds es un conjunto de mundos los cuales deberemos explorar con una muy peculiar, ambientación futurista. La historia cuenta que allá por el fin del siglo veinte se produjo la unificación de los conocimientos sobre ciencias y esoterismo. El uso de esta disciplina hizo contactar a los humanos con un poder de origen desconocido, The Infinite Mind. A partir de ahí, el Universo, de la manera que lo conocemos, se transformó, desapareciendo los planetas y las galaxias como tal y dando lugar a un entramado de mundos conectados entre sí por medio de unos pasadizos.
En esta historia nuestro objetivo será explorar estos mundos, adentrándonos por los pasadizos luchando en combates y carreras con unos extraños vehículos con apariencia entre coche e insecto. Con ellos podemos viajar a través de entramados caminos, flotar por el agua o incluso volar contando con 37 modelos diferentes. «Vangers» dispone de diez mundos diferentes a explorar que podemos ver por medio de una cámara 3D dinámica con rotaciones, colisiones o zoom y también cuenta con la opción multijugador para Internet o red local.
Gráficamente, se le ha dado una estética muy curiosa y se han incluido llamativos efectos como plasma, agua o sombras dinámicas. Sin embargo, la acción puede resultar un poco lenta para un arcade.

S.T.M.

64

Descent to Undermountain

Descenso a los infiernos

INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
JDR

Una vez más, los laberintos plagados de maleficios, calabozos y arenas movedizas, son el entorno elegido para un juego de rol. Bajo la antigua ciudad de Waterdeep se encuentra el laberinto de Undermountain, una gran mazmorra que guarda en sus entrañas las bestias más grotescas. Fue construida por un mago chiflado llamado Halaster mil años antes, como macabro santuario de prácticas sadistas donde ya muchos se adentraron en busca de magia y fortuna sin regresar jamás.
Khelben Blackstaff –el protagonista de la aventura–, el ahora mago superior de Waterdeep, será quien encargue la tediosa tarea de penetrar en Undermountain para combatir con dragones, elfos, enanos, gárgolas y demás tipos de razas y personajes del submundo e incrementar las facultades y experiencia a lo largo de los veinte

Dawn of War

Un paseo por la Prehistoria





niveles de los que se compone. Todo ello hasta ~~conseguir el formidable premio que supone la es~~pada llameante de la diosa Lloht, con todas las funciones típicas del rol como la configuración de personalidad y habilidades para hacer conjuros o aliarse con otros visitantes.
Como novedades dentro del género puede citarse que «Descent to Undermountain» incorpora un sistema que hace posible entablar partidas de 4 jugadores a través de red o modem.
Los gráficos están basados en el motor 3D que hizo tan popular a «Descent», uno de los títulos más famosos de Interplay, lo cual permite un campo de visión y movimiento de 360º, contando enemigos modelados en 3D detallados adecuadamente. No obstante, sólo los incondicionales del género podrán interesarse por «Descent to Undermountain», ya que técnicamente está muy superado hoy en día.

S.T.M.





ILLUSION MACHINES/VIE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

En la prehistoria, la lucha por la supervivencia era una dura tarea que la humanidad hubo de afrontar en virtud del desarrollo de su civilización. En «Dawn of War» viviremos el periodo terciario, en el que el hombre tomaba conciencia de sí mismo y empezaba a dominar el fuego. Nos hacemos cargo de nuestra tribu como líder con el objetivo de hacer de los nuestros una población, defendiéndo el territorio de animales predadores, del acoso de otras tribus y temibles dinosaurios.
Son tres las especies en las que podemos tomar parte en épocas y entornos diferentes: el hombre de Cromañón –más actual–, el Neandertal, o los Saurios, y de nosotros depende cual sea la que se extienda por el mundo, colonizando la tierra. Cada especie tiene caracteres diferentes, de modo que habrá que aprobechar las especiales capacidades de la raza que elijamos.
Técnicamente, «Dawn of War» posee buenas cualidades en lo referente a IA y a los gráficos, así como multitud de funciones con herramientas y armas prehistóricas.
Illusion Machines nos ofrece un título en el que representa con agudeza cuáles fueron los problemas que tuvieron que afrontar nuestros antepasados cavernícolas dentro de una cuidada ambientación. Cuevas con pinturas rupestres, animales ya extinguidos y tierras salvajes, una nueva forma de concebir un título de estrategia en tiempo real.

S.T.M.

77



NAM

REMINISCENCIAS DE DOOM

GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

En «Nam» encarnaremos a un sargento del cuerpo de marines inmerso en la tortuosa guerra del Vietnam. Contaremos con un amplio arsenal con el que participaremos en misiones de todo tipo, ataques aéreos emboscadas etc. a lo largo de los 36 niveles que consta. El Engine 3D del programa está basado en el utilizado para «Doom», y ha contado con parte del equipo de desarrolladores del mismo. Sin embargo, la calidad técnica del programa no estará a la altura de los tiempos que corren –a base de sprites– y donde no se ha incluido la posibilidad de usar aceleración 3D.



TOMBI

EN BUSCA DE LA PULSERA

WHOOPEE CAMP/SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

En «Tombi» deberemos luchar contra los malvados Cerdos Koma, una especie de gorrinos de color rosa que se han adueñado de un bonito lugar apacible y salvaje donde Tombi cazaba y vivía en libertad. Este título es un típico arcade de plataformas que mezcla gráficos 2D y 3D resultando unas escenas divertidísimas. Tombi deberá saltar por rocas, subirse a los árboles o ir de liana en liana, buscando objetos que le ayuden a recuperar una pulsera que le ha sido arrebatada. Coloristas gráficos y una aventura llena de humor hacen de «Tombi» un divertidísimo arcade.



Gadget: El Pasado es el Futuro

Inquietudes de fin de milenio

El futuro, el pasado, las imágenes que se superponen, demasiada confusión y al final, una trama que vuelve al comienzo. Cryo ha vuelto a sorprender por la calidad gráfica de una de sus producciones pero, ¿dónde está el componente aventura?



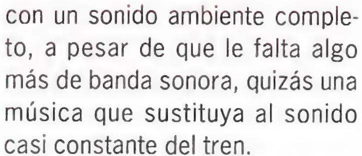
SYNERGY INC./CRYO
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

En este laberinto, instalamos «Gadget» en el PC. Una aventura gráfica sacada de las historias que nos contó Julio Verne, sobre máquinas increíbles y viajes imposibles, a la que se añade la idea de la destrucción total y el control de los poderosos sobre el ser humano. Con un guión que preludia una gran aventura, nos embarcamos en un recorrido que pasa por trenes, ultraligeros, naves que se transforman y máquinas de cuya utilidad dudaremos.

DEMASIADO SENCILLO

Si el planteamiento parece muy recurrente, le falta a la historia algo de complicación, la dificultad es muy reducida y hace que el juego sea algunas veces lento. Pero si lo que interesa es la estética, el disfrute está casi asegurado. Las imágenes están muy bien conseguidas, y los efectos de diseño son muy buenos. No olvidemos que todo se complementa con un sonido ambiente completo, a pesar de que le falta algo más de banda sonora, quizás una música que sustituya al sonido casi constante del tren.





No se trata de un juego de acción, se trata de un ambicioso guión de ciencia ficción que no ha logrado dar todos los frutos previstos. Las transiciones o los efectos de las máquinas que encontramos al paso son excesivamente largas, y no es posible frenar los vídeos una vez puestos en marcha. Podremos disfrutar de

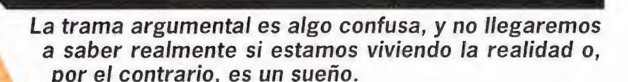




Se nota una excesiva linealidad de la trama de la aventura, lo que resta muchos enteros al conjunto



Absolutamente todos y cada uno de los escenarios de «Gadget» contienen una riqueza visual que se sale de lo corriente, aunque sólo de eso puede alardear.



La trama argumental es algo confusa, y no llegaremos a saber realmente si estamos viviendo la realidad o, por el contrario, es un sueño.

las imágenes, y de la calidad de los gráficos, pero no podremos interactuar, lo que paraliza la acción en algunas ocasiones.

Otra cuestión que se queda grabada después de jugar a «Gadget», es la oscuridad en la que nos introduce. Las pantallas están casi siempre en penumbra, por lo que se debe prestar atención al cursor, para dirigirse a explorar el espacio en el que nos encontramos. No hay demasiadas pistas escondidas, se trata de un juego conversacional que ha eliminado las trampas que puedan ser subsanadas con la habilidad o el ingenio, apenas hay puzle, lo que le puede otorgar el calificativo de película interactiva.

El manejo es sencillo, es imposible fallar o morir, como en otras aventuras, pero es muy fácil despistarse. Nos encontraremos a lo largo de la aventura con unos 20 personajes, a los que deberemos hablar, sobre todo al principio, para tratar de situarnos en la trama. Posteriormente, podremos obviar a muchos de ellos, pero si hay sensación de pérdida, o no se encuentran salidas hay que insistir en los personajes, no sólo por lo que pueden decirnos, sino porque será condición imprescindible que nos comuniquemos con algunos de ellos para pasar por ciertas puertas o encontrar escaleras.

Se encuentran en el recorrido una gran variedad de artilugios mecánicos muy sencillos de utilizar,, pero que posiblemente parezcan inútiles. Si no dan información relevante sobre los pasos a seguir, sí son piezas indispensables para continuar en la aventura. En muchas ocasiones nos encontraremos perdidos dentro de la trama, y estos aparatejos no nos solucionarán demasiado; sin embargo, no podemos pasar sin utilizarlos o quedaremos bloqueados.

Hasta casi el final de la aventura no descubriremos realmente cuál es el sentido de los pasos que se va dando, y como decimos, serán los personajes los que descubran el camino y la razón, mientras otros tratarán de despistarnos.

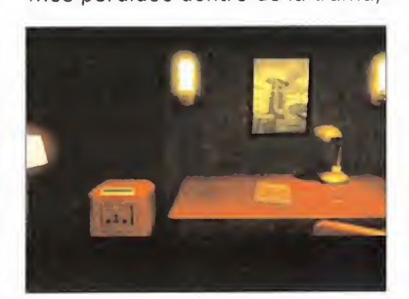
OBRA DE ARTE...

Se ha tratado de hacer una obra de arte del diseño por ordenador, y en muchos casos se merece un aplauso, pero las repetitivas escenas, provocan en algunas ocasiones el desánimo. Algunas de ellas son excesivamente largas, y se pierde la emoción necesaria para crear la adicción que le corresponde a una aventura, que debe ser como una película en al que te sientes el protagonista y a la que te enfrentas con el reto de superar cualquier obstáculo que se interponga en tu camino.

Debido a su sencillez de manejo y a la falta de complicaciones en la trama, la aventura puede finalizar con demasiada celeridad, sobre todo para aquellos que están acostumbrados a enfrentarse desde hace tiempo con aventuras complicadas.

En cualquier caso, si sois amantes de las historias futuristas, os gusta el diseño y sois capaces de disfrutar de una buena sesión de efectos sonoros y dinámicos, no dudéis en introduciros en «Gadget», os transportará a un futuro de imágenes góticas e inquietudes de fin de milenio.

C.S.B.



TECNOLOGÍA 85 **JUGABILIDAD 67**

Se echa de menos una mayor dificultad.

Los gráficos destacan sobre manera, aunque se le podría haber dado un poco de movimiento entre secuencias.

El argumento puede llegar a ser apasionante, no así la aventura, que deja mucho que desear.

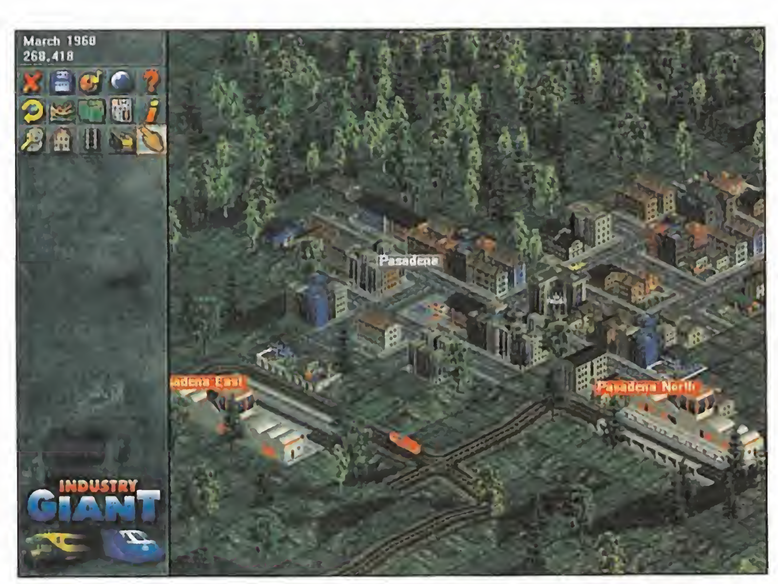
PUNTUACIÓN TOTAL



Industry Giant

Magnate de la industria

Dada la gran aceptación que tiene el género de estrategia de simulación con títulos de sobra conocidos, Interactive Magic se apunta con un programa en el que debemos crear un empolio de la industria. Aquello de "si el dinero no da la felicidad, por lo menos ayuda mucho", es un dicho que viene como anillo al dedo para definir la temática de este programa.



Todas las edificaciones están recreadas con el máximo detalle, y hasta se puede apreciar el movimiento de las factorias funcionando.

INTERACTIVE MAGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Vivimos una época en la que la competitividad es cualidad fundamental para obtener cualquier éxito comercial, y la estrategia es marco ideal para desarrollar un juego tomando esta idea. En «Industry Giant» tomamos el papel de un brillante ejecutivo y nuestra tarea es la de llegar a la cima, tomando los mandos de una compañía de creación propia. Para conseguirlo hemos de encontrar la manera de dejar fuera del negocio a nuestros competidores, hasta obtener el monopolio de la industria y el comercio dentro de la zona en cuestión. Sin embargo, nuestros rivales son astutos y crueles y no van a dejar su dinerito en el banco para vivir tranquilamente de las rentas, sino que intentarán aplastarnos.





Hay que destacar la elevada dificultad del programa, incluso en los niveles hechos para novatos, en las finanzas

CONSTRUIR UN IMPERIO

El sentido de la competición es una de las características en las que se basa «Industry Giant», y es aquí donde reside principalmente su encanto, de manera que el programa puede llegar a ser muy aditivo. Para ello, se ha cuidado mucho el nivel de IA de los oponentes, que desde el primer momento crearán infraestructuras, buscando la manera de producir más y mejor para así poder vender más barato, lo que implicará que sus artículos tengan mejor salida al mercado.

Por otro lado, el desarrollo de la acción recuerda mucho a la de títulos tan conocidos como «Transport Tycoon», «Sim City», con una perspectiva isométrica muy peculiar, pero sobretodo al que más se puede asemejar es a «A4 Network$», con el que además comparte un planteamiento similar.

Así pues, debemos ocuparnos de cada aspecto de la simulación, localizando recursos, procurando materia prima, creando redes de transporte por tierra, mar y aire... Toda la logística necesaria, teniendo en cuenta, además, las posibilidades comerciales y la demanda de cada producto en la zona en la que nos encontremos que son de una amplísima variedad y engloban prácticamente todos los campos de la industria. Para ello, disponemos de

Batalla encarnizada

Podemos conseguir absorber una compañía con un hábil golpe de mano; todo es cuestión de tener ciertos recursos y olfato para los negocios. Pero si nos dormimos, o alguna factoría no nos reporta beneficios, mejor es que procedamos a demolerla porque nos arruinará muy rápidamente y nuestros adversarios no tardarán en dar buena cuenta de nuestras empresas.



Las posibilidades de desarrollo industrial son muchas; prácticamente podemos fabricar y comercializar cualquier producto.

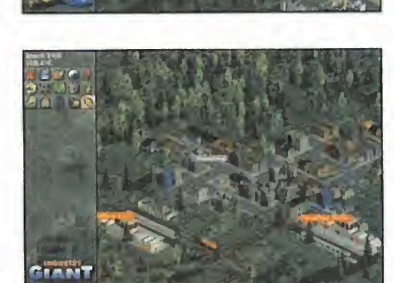
Los escenarios son gráficamente muy atractivos, recreando, por ejemplo, hasta el paso de las estaciones en la apariencia de los árboles.

varios escenarios –cada uno con distintas posibilidades–, o bien podemos crear uno.

En cuanto al ritmo de la competición se puede decir que es frenético, ya que la acción se desarrolla en tiempo real y continuamente recibimos noticias de las actividades de nuestros rivales, además de poder consultar los beneficios o pérdidas que estamos obteniendo año por año, o pedir créditos, lo que nos obliga a estar atentos a todas las noticias que recibamos, además de a nuestros negocios.





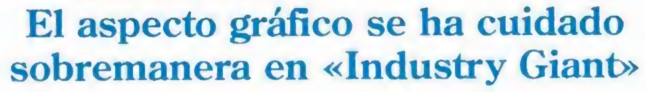


COMO EN LA VIDA REAL

La posibilidad de poder crear una red de comunicación de computadoras es un detalle que llama la atención y que puede ayudarnos a ajustar mucho los costes de producción, y también es otro modo de hacer competencia, tal y como ocurre hoy en día en la realidad.

Dentro del gran abanico de alternativas industriales están, por ejemplo, la industria del juguete, productos derivados de la madera, el sector de la construcción o artículos deportivos, donde creando infraestructuras adecuadas podemos hacer que aumente la demanda.

Mención aparte merece la interfaz de «Industry Giant», demasiado concentrada en unos pocos iconos, muy sencilla e intuitiva de manejar, pero para casi todas las funciones hemos de perder de vista la ventana principal, lo que supone que durante unos instantes no vemos lo que está pasando.



El aspecto gráfico se ha cuidado sobremanera en «Industry Giant»

El escenario que elijamos estará continuamente animado con, factorías en producción, camiones coches y trenes pululando por ahí, cada uno con una ruta concreta o por ejemplo con tenistas dando raquetazos en una cancha, habiéndose reproducido el aspecto gráfico de manera muy detallista, con una resolución de que llega hasta 1.024x768. Los efectos sonoros y la música irán a la par de esta actividad acorde con el ajetreo y siempre con un sonido de fondo característico de las grandes urbes, lo que le da una sensación de stress propia del mundo de los negocios.

COMPETENCIA AL MÁXIMO

«Industry Giant» está muy conseguido, y satisface aquello que un aficionado a la estrategia económica busca en un programa, sobre todo aquel que espera cualquier oportunidad para machacarnos con el Monopoly. Nuestros oponentes poseen características y aptitudes diversas que se ponen de manifiesto en el desarrollo de la competición y deberemos aprender a conocer sus pautas y limitaciones.

Si sois de los que os gusta este tipo de estrategia, «Industry Giant» es una muy buena manera de poder manifestar vuestras inquietudes.

S.T.M.

TECNOLOGÍA 80



ADICCIÓN 82

Hecho a medida para ambiciosos y amantes de las finanzas, con afán competitivo.

Ganar llega a resultar bastante difícil.

El interface se hace a veces algo incómodo para realizar ciertas funciones.

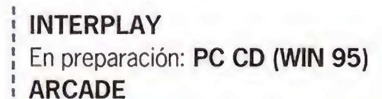
82

PUNTUACIÓN TOTAL

Conflict Freespace The Great War
El resurgir del género

Cuando dos razas inteligentes entran en conflicto, ni tan siquiera el Universo es lo suficientemente grande como para evitar la confrontación directa. «Conflict Freespace. The Great War» nos meterá de lleno en una guerra de esas magnitudes, donde sólo un bando podrá sobrevivir.

INTERPLAY
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



El equipo de programación que hace dos o tres años nos hizo disfrutar de lo lindo con el primer arcade tridimensional en primera persona que permitía una libertad de movimiento de 360º, vuelve a la carga con una amalgama de arcade y simulador, que seguro va a tener éxito.
«Descent» significó para todos los amantes del género con más acción del sector informático una revolución, dado que permitía unas posibilidades enormes ya que no estábamos limitados en cuanto a movimientos. Podíamos realizar piruetas, giros bruscos, ir cabeza abajo, elegir entre numerosas armas principales y otras tantas secundarias, enfrentarnos a cientos de enemigos sitos en decenas de planetas y derruir minas a base de acabar con el reactor principal.
Al año, y viendo el éxito que habían conseguido, decidieron poner en marcha una segunda parte. Poco después «Descent II» era un hecho. Mejores gráficos, armamento diferente, muchos más enemigos y misiones diferentes por realizar.





Las naves tienen una calidad gráfica y de movimientos como en pocos juegos ha podido verse



Las naves enemigas tienen nombres y formas de los signos del zodiaco. Aquí podemos ver una nave nodriza de la serie Escorpión.

... Y LLEGA LA MARAVILLA

Este nuevo título, que se puede encasillar como una tercera parte –a pesar de no serlo, ya que «Descent III» es otro de los inminentes proyectos de Interplay–, se ha hecho esperar mucho, y la razón es de peso. Desde un primer momento, lo que se quería con este título era desplazar toda la acción característica de «Descent» a terreno abierto, y parece que lo han conseguido.
«Conflict Freespace. The Great War» podemos asegurar que está al nivel de las mejores producciones de Interplay.
La acción se desarrolla en pleno vacío espacial, ya sea en un campo de asteroides, alrededor de una estación espacial, en las cercanías de una nebulosa, o simplemente a pocos años luz de un planeta desolado, pero por regla general, tendremos como telón de fondo permanente, el infinito cielo negro espacial, siempre bañado de estrellas.

GRÁFICOS DE IMPACTO

«Conflict Freespace» está repleto de efectos visuales, siendo los más espectaculares aquellos basados en el fuego, como las explosiones de naves derrotadas, o de asteroides que se encuentran en rumbo de colisión y de los reactores de impulso, que varían en longitud según



Si optamos por viajar en solitario, desechando cualquier ayuda que nos puedan prestar los aliados, al final nos encontraremos en difíciles situaciones, como esta emboscada.



La Tierra se encuentra en peligro. Una de las naves nodrizas del enemigo está a punto de atravesar la atmósfera de nuestro planeta. ¿Podremos acabar con esta amenaza?



Este sistema de teletransporte, llamado viaje subespacial, será el que utilicemos cada vez que tengamos que ir a un sector de la galaxia en peligro, o al finalizar la misión.

Tenemos a nuestra disposición armamento principal, basado en sistema de energía y plasma, y secundario, con minas y misiles

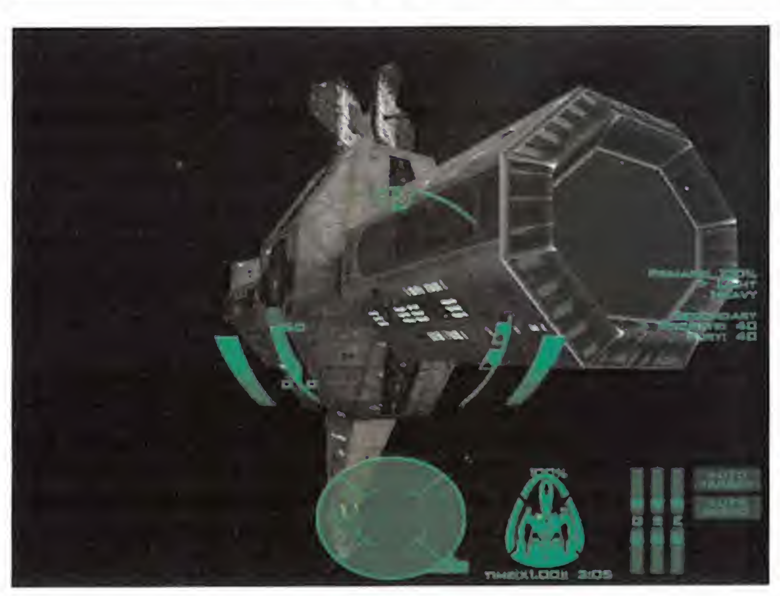


Fuego, explosiones y demás efectos visuales

En este aspecto gráfico es donde mayor esmero han puesto los programadores. Con el fin de dotar al juego con el mayor realismo posible, los programadores han hecho que «Conflict Freespace – The Great War» utilice al máximo las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D de última generación. Os podemos asegurar que el resultado en movimiento es de infarto.







la velocidad de la máquina. Sin embargo, no sería justo obviar otros como los destellos provocados por estrellas cercanas que nos dejarán cerca de la más completa ceguera cada vez que volemos directamente hacia ellas, la estela que dejarán los misiles al ser lanzados, y un largo etcétera que omitimos haciendo caso a esa frase de que más vale una imagen que mil palabras.

La jugabilidad es otro de los puntos fuertes del título, pues se ha conseguido mezclar de manera perfecta la rapidez y acción continua de arcades como «Descent» o «Terminal Velocity», con la complejidad de simuladores como «Darklight Conflict» o la saga «Wing Commander», de forma que todos aquellos que en su momento disfrutaron con alguna de estas maravillas, tendrán que vérselas de manera obligatoria con este nuevo producto de Interplay si quieren saber lo que es verdaderamente bueno.

«Conflict Freespace. The Great War» va a llenar vuestro ordenador de grandes dosis de diversión y alucinantes gráficos y movimientos, gracias en su totalidad a Interplay que, cuando quiere hacer las cosas bien, es que le salen rodadas.

C.F.M.



A pesar de la cantidad de naves que haya en pantalla, la acción no se ralentiza en absoluto.

El modo multijugador suma otro aliciente al juego.

La mezcla de simulación con arcade, hace que el abanico de posibles compradores sea muy amplio.



PUNTUACIÓN TOTAL

El legado del tiempo
Ruptura espacio/temporal

La tercera entrega de «The Journeyman Proyect», la aventura futurista, no nos ha decepcionado. Si todo parecía resuelto, el año 2.329 guarda aún todavía sorpresas. Gage Blackwood, agente de la TSA, debe enfrentarse de nuevo al pasado y salvar el futuro.



RED ORB ENTERTAINMENT/E.A
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

Vuestra misión comienza tratando de recuperar la memoria; habéis sido detenidos en el pasado y expuestos a un nuevo conflicto en el presente. Los planes han cambiado para vosotros, desde que vuestra compañera Visar, es la verdadera sospechosa. El pasado no puede ser manipulado, así que debéis encontrar a la traidora y resolver el conflicto.
Una vez que la primera misión ha sido resuelta con éxito, os habéis de enfrentar a una nueva misión aún más compleja: volver a situar la historia en su lugar. Si pensabais que sería una tarea fácil, os habéis equivocado. Sólo contáis con algunos indicios y un compañero fiel, pero demasiado entrometido, Arthur, vuestro robot personal y consejero.





Lo que más puede llamar la atención de esta tercera entrega de la saga «Journeyman Project» es el aspecto gráfico, que ha sido cuidado al más mínimo detalle, así como la trama argumental.



Nuestra misión en «The Journeyman Project 3: El Legado del Tiempo» será reestablecer el pasado para que no haya una ruptura espacio/temporal que afecte de una manera irreversible al futuro –¿o es el pasado?–.

Tendréis que buscar en vuestro interior y recurrir a la intuición. No sirve con seguir los pasos correcto, no hay pistas seguras en ningún lugar. Los personajes os darán las claves, pero sólo si sabéis con quién hablar y bajo qué aspecto hacerlo.

RECORTES DE PELÍCULAS

Se combinan en esta aventura recortes de filmes como «Regreso al Futuro», «La Guerra de las Galaxias» o las camaleónicas transformaciones de «Terminator 2», sin el carácter violento, desde luego, de este siniestro amigo llegado del futuro.
Los gráficos son espectaculares. Ya desde el comienzo la presentación en vídeo os dejará alucinados. Más tarde, podréis disfrutar de transiciones fantásticas de un escenario a otro, lo cual sucederá siempre que se quiera. Se podrá elegir dónde estar y cuándo se quiere partir, además de que si no se quiere volver a ver el vídeo que se muestra podéis desactivarlo, lo que da mucha ligereza a la acción.











Es imposible morir, pero muy fácil bloquearse, y así entra en juego Arthur, un personaje al que podéis configurar según vuestros gustos y necesidades. No os privéis de sus conversaciones siempre creativas y algunas veces hirientes, que mostrarán la mejor forma de salir adelante. Y desde luego, cuidaros mucho de la imagen, no es lo mismo ser una hermosa doncella, que un capitán de barco o un ciudadano de segunda.

Si algo se le puede reprochar a esta aventura es la excesiva sencillez de la misma, aunque la trama es larga y da para bastantes horas frente al PC

SIN DEMASIADOS SECRETOS

Si algo se le puede reprochar a esta aventura es la excesiva sencillez de su manejo; la trama es larga y da para bastantes horas sentado frente al PC, pero pronto descubriréis que no tiene demasiados secretos. Arthur tiene casi todas las pistas, y los pasos terminan siendo muy lógicos. Deberéis recurrir también a ese poquito de cultura que todos tenemos, algo sobre las culturas minoicas, un poco de religión andina y un mucho de budismo. Si hace mucho que no repasáis estos temas, la aventura te planteará retos muy interesantes.

Tanto el sonido como las imágenes son envidiables. Os sentiréis verdaderamente inmersos en un mundo distinto, un personaje más de la aventura, y no el tipo que se sienta detrás del ordenador a pasar el rato.

En esta aventura podréis divertiros, reíros con los consejos y sugerencias de vuestro compañero inseparable, visitar mundos perdidos y épocas pasadas, como en el Caballo de Troya, disfrutar de paisajes exóticos, tener largas conversaciones con personajes misteriosos, sabios monjes y hermosas mujeres, así como sentiros envueltos en atmósferas de paz increíble ayudado por un sonido acogedor y una banda sonora muy refrescante.

Si os gustaron las dos primeras partes, no dudéis en ver «El Legado del Tiempo», y si sois de los primerizos, puede ser un gran reto, no será más complicado que para el ya iniciado, aunque os quedará el gusanillo de saber qué había sucedido en el pasado, o ¿fue en el futuro?

C.S.B.

TECNOLOGÍA 84



Se echa de menos una mayor complejidad de los puzles. El aspecto gráfico del juego está muy cuidado, así como la ambientación y la inserción del vídeo. Se ha mejorado mucho el interface con respecto a sus anteriores entregas.



PUNTUACIÓN TOTAL

Total NBA 98
Más espectáculo

Sony sabe que el deporte está en auge y no desaprovecha la oportunidad de llevar lo mejor del baloncesto norteamericano a los mandos de nuestra PlayStation, pero con la intención de realizarlo de la manera más divertida posible. El resultado ha sido «Total NBA 98», y dentro de lo que cabe, tiene poco que envidiar a su homólogo en la vida real en lo que a espectacularidad se refiere.

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
DEPORTIVO

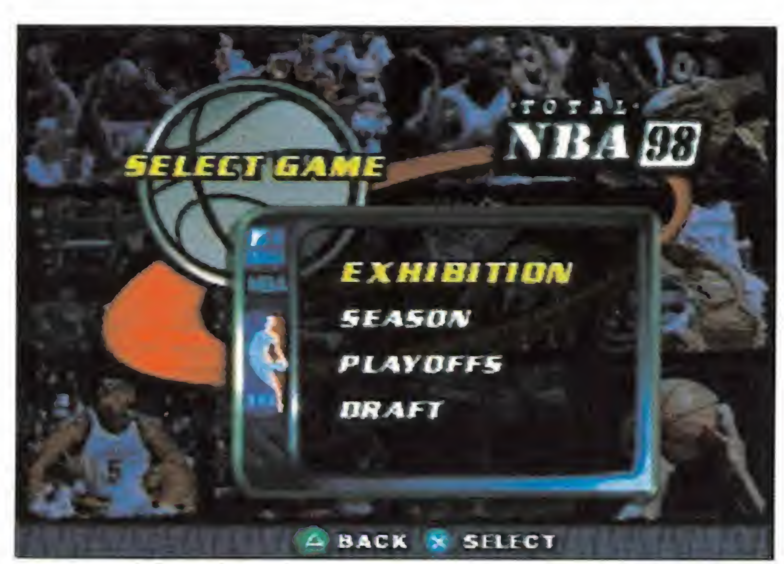
Estamos ante un simulador de baloncesto al más puro estilo norteamericano, donde prima el espectáculo como forma de vivir el deporte. La secuencia de introducción parece haber sido sacada de un canal de televisión deportivo, con unas impresionantes secuencias de vídeo y una preciosista animación muy apropiada para tener una idea de la línea que inspira el juego.

A ritmo de funky, encontramos el menú principal con las diferentes posibilidades que ofrece el programa, como seleccionar el tipo de juego, alineaciones, opciones de partido, o acceso a la tarjeta de memoria para continuar partidas. En los tres tipos de juegos con los que contamos podemos diferenciar entre partido de exhibición, los Playoffs, o temporada completa. A la hora de editar las alineaciones podemos crear a nuestro gusto un equipo, transfiriendo nuestras estrellas preferidas desde cualquier otro para tener nuestro propio dream-team.

Sin embargo, la opción que permite crear estrellas del baloncesto es la que más llama la atención,



Cuando se produzca un mate, veremos la repetición con un punto de vista diferente, de la cámara.



En la opción DRAFT podremos hacer una distribución táctica de las posiciones en la cancha para los componentes de cualquier equipo.





Habrá que ser un experto con el mando de nuestra PlayStation si se quiere llegar a dominar «Total NBA 98»

sobre todo por que está pensada en clave de humor. Podemos configurar su apariencia de entre varios modelos y ponerles el pelo a lo afro o de color rojo, hacer un gigante o menudito de estatura, consiguiendo un aspecto de lo más insólito y desternillante.



LA NBA EN CASA

Una vez dentro de la cancha, lo primero que vemos es un menú que está disponible en cualquier momento para hacer cambios, ajustar el nivel de dificultad o de fatiga de los jugadores, y todas las opciones relativas las características del partido. Después, de un salto entre dos comienza la acción donde técnicamente están contemplados todos los movimientos imaginables con infinidad de variantes, aunque su dominio requiera de mucha práctica. Entre las posibilidades destacamos las asistencias, los mates, los tiros en suspensión y los lanzamientos libres después de una falta. Son muy variados y además se han realizado guardando toda fidelidad con la realidad, además de estar muy cuidados los movimientos, gestos, mates, y los cambios de puntos de vista de la cámara en las jugadas más espectaculares, como no podría ser de otra forma, ya que la NBA es sobre todo, espectáculo llevado al deporte.

Llama la atención la posibilidad de variar las características físicas de los jugadores



Disponemos de un grabador de escenas que está disponible durante todo el partido para analizar jugadas posteriormente.

En el aspecto gráfico, se ha cuidado mucho la representación de detalles, tales como los reflejos de los objetos y luces en la cancha o de los jugadores, lo que merece especial mención, ya que no solo están bien representadas las cualidades técnicas, sino también la apariencia de cada uno con respecto a los jugadores reales de la liga norteamericana. En las gradas, los hinchas están inmóviles, pero también mantienen un aspecto convincente.

El sonido que acompaña es bueno y ayuda a ambientar perfectamente en la tensión del momento, sobre todo en el énfasis de la voz del comentarista y en los vítores del público en las gradas o los chirridos de la suela de las deportivas. Además de todo esto, «Total NBA 98» aporta cantidad de información de todos los equipos de la famosa liga y sus estrellas con fotografías y particularidades técnicas de cada uno.

PARA ENTUSIASTAS

El calificativo de espectacular es sin duda el más adecuado para «Total NBA 98», y es precisamente el objetivo que Sony pretende conseguir. Es muy recomendable para todos los aficionados del baloncesto, pero sobre todo a los que les fascinan las figuras del baloncesto norteamericano, no solo por la formidable estética que posee, sino por que la propia esencia de este deporte queda patente en cada jugada.

S.T.M.









Los movimientos y gestos de las estrellas de la NBA están muy bien reproducidos, así como sus características físicas y técnicas.

TECNOLOGÍA 78 **ADICCIÓN 82**

La diversidad de los movimientos y mates es digna de la NBA.

El control resulta demasiado complejo y requiere de mucha práctica.

La opción de crear jugadores es un acierto.



PUNTUACIÓN TOTAL

Monster Truck Madness 2

Microsoft a la americana





Aparte de deportes como baseball, fútbol americano y baloncesto, los americanos disfrutan en sus ratos de ocio con una extraña modalidad del motor en el que participan camiones trucados a los que se les ha incluido unas ruedas enormes y unos motores con una exagerada potencia.

Estos ingenios son conocidos como los "Monster Trucks", y Microsoft nos los pone al alcance con la segunda parte de uno de sus mejores títulos.









MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Toda la pasión que los norteamericanos sienten por los deportes del motor, ha sido plasmada de forma exitosa en este «Monster Truck Madness 2», la segunda entrega de uno de los juegos que más beneficios y halagos por parte de la crítica reportó a Microsoft.

De nuevo vamos a participar en las más trepidantes competiciones nacionales e internacionales, a través de enmarañados circuitos, totalmente impracticables para vehículos normales, y donde un



No sólo tendremos que pilotar por asfalto, arena y barro, sino también por superficies menos estables, como estanques, pantanos y ríos.



El tamaño de los "Monster Trucks" nos permitirá efectuar unas impresionantes embestidas contra nuestros adversarios, de manera que les hagamos salir de la pista. Tal vez sea una táctica sucia, pero es muy efectiva.

Tendremos varias vistas a nuestra disposición, aunque algunas de ellas no serán en absoluto prácticas para la conducción

perfecto control del volante, unos rápidos reflejos para evitar las embestidas de los adversarios y una veloz capacidad de respuesta para no salirse del recorrido–en ocasiones tristemente señalado–, será lo más importante si queremos alzarnos con el puesto de campeón.



Al final de cada carrera podremos acceder a la pantalla de repetición donde visionar de manera pausada y desde cualquier ángulo que deseemos nuestras acciones y las de los contrincantes. De esta manera aprenderemos a corregir fallos en nuestro pilotaje, además de pasar un buen rato viendo las colisiones y giros bruscos una y otra vez.

SUPERIOR EN TODOS LOS ASPECTOS

Aprendiendo de sus errores, Microsoft ha conseguido realizar una más que correcta segunda parte. Por un lado, el aspecto gráfico es más que notable, gracias al perfecto uso de las posibilidades del 3Dfx, que permite unas texturas, movimientos y efectos visuales de gran calidad –los reflejos y las trasparencias del agua, los brillos de los vehículos, el humo, el polvo, etc.–. La jugabilidad es enorme, pues tenemos una libertad de movimientos como pocas veces se han visto en esta clase de juegos. No tendremos por qué ceñirnos al circuito prefijado, sino que podremos explorar el enorme escenario que hay por los alrededores, lo que si bien nos impedirá ganar la carrera, hará que disfrutemos de lo lindo con un paseo a bordo de nuestro vehículo,mientras cruzamos colinas, ríos, espesuras boscosas, edificios abandonados o dunas, dependiendo del escenario escogido.

El grupo de programación de Microsoft ha solventado con «Monster Truck Madness 2» todos los puntos flacos de su predecesor, consiguiendo así lo que todos esperábamos de un equipo con tantas posibilidades como es éste: un juego de gran calidad. Esperemos que todo siga así y este título sea el primero de una lista de grandes éxitos.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 85 **ADICCIÓN 79**

Podremos vivir en directo toda la tensión de estas carreras de vehículos.

Los vídeos que aparecen mostrando secuencias de competiciones reales son muy buenos.

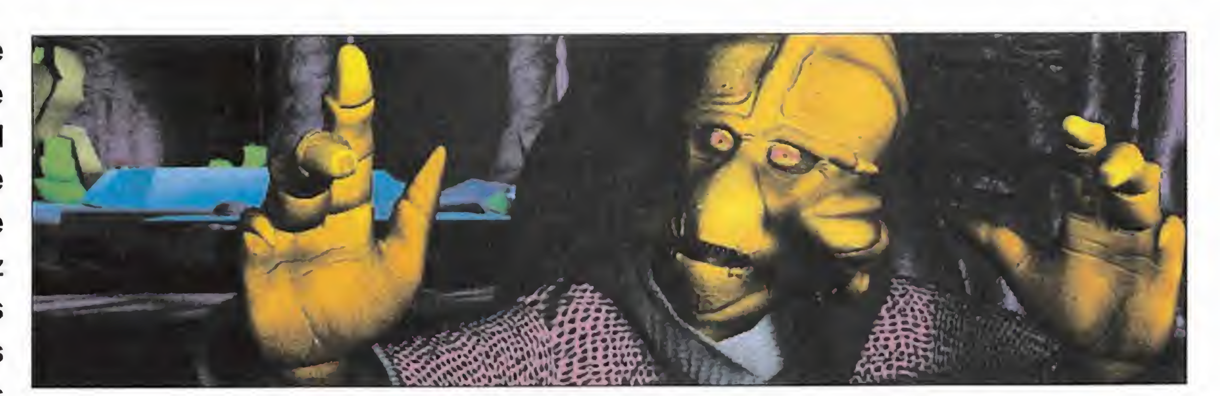
Los tiempos de carga de cada uno de los escenarios se llegan a hacer escesivamente largos.



PUNTUACIÓN TOTAL

Warbreeds
Razas de guerra

«Warbreeds» es bastante común a otros títulos de estrategia en tiempo real en los que tenemos que luchar contra ejércitos de otras razas, pero esta vez no usaremos descomunales naves, tanques o robots futuristas. Combatiremos con la ciencia de la genética y la biotecnología creando seres concebidos para el combate.



RED ORB/ELECTRONICS ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

El Imperio de Yedda se encuentra sumido en el más terrible caos. Según una ancestral profecía, en los últimos días del Imperio nacerían unas nuevas criaturas extrañas que reducirían el poder de la Orden a la oscuridad de la noche. Todo apuntaba a que se trataba de las razas de esclavos, que habían sido creadas por el desarrollo tecnológico de la ingeniería genética. Las plagas, el hambre, la enfermedad y una cruel guerra civil hicieron tambalearse la continuidad de su civilización. Después de la guerra, los cuatro clanes esclavos –Tanu, Sen-Soth, Kelika y Magha– se rebelaron, e hicieron uso de la de la avanzada tecnología de los Yedda modificando su morfología. Ahora es momento de decidir qué raza será la que obtenga la supremacía sobre las demás.

DIVERSIDAD DE FUNCIONES

En «Warbreeds» son varios los elementos necesarios para conseguir la victoria, cualquiera que sea el clan que elijamos: cultivar vainas y utilizarlas adecuadamente, construir estructuras orgánicas, investigar la combinación de genes y dirigir formaciones de criaturas de combate. Mediante al cultivo de vainas o esporas obtendremos la energía necesaria para abastecer a nuestros efectivos y construcciones, así que lo primero de todo en cada misión será encontrar el terreno adecuado para hacerlo. Después podremos

Disponemos de zonas cultivables para emplazar nuestras bases en cualquier punto del mapa

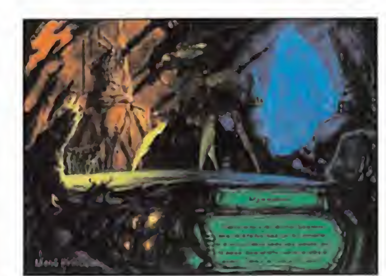


Nuestros oponentes estarán patrullando continuamente; si descubren nuestra base no tardarán mucho en lanzar un ataque.

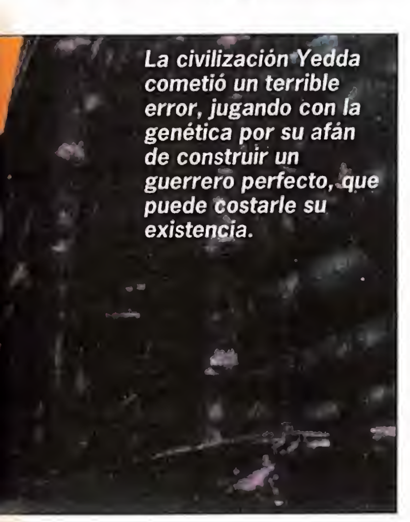



Un experimento genético descontrolado fue el origen de la raza Magha, la más poderosa y versátil de cuantas existen.


Se aprecia que las estructuras biónicas están vivas por cómo reaccionan a los disparos.


La combinaciones de razas que podemos diseñar es elevadísima, y diversa en formas y cualidades.

empezar a construir refinerías, recolectores de genes o el laboratorio con el que crear clones y combinar elementos genéticos.
En «Warbreeds» podremos elegir entre jugar el tradicional modo en campaña, en multijugador, o enzarzarse en escaramuzas, que son partidas que permiten jugar en varios mapas diseñando de manera personalizada todos los factores de la batalla. También disponemos de un tutorial que nos ayudará a entender la manera en la que deberemos organizar nuestras fuerzas. Cada misión tiene elementos muy comunes, como son las tareas de plantar vainas y crear dispositivos orgánicos o seres; lo demás serán combates, en los que será muy importante disponer de una buena logística. En estos, la inteligencia artificial queda patente desde el momento que las fuerzas enemigas nos atacan, lanzando oleadas de desgaste que posteriormente se harán agresiones más duras, con el objetivo de destruir las estructuras más valiosas, pero posee algunas carencias que repercuten en pautas repetitivas de nuestros enemigos.


La civilización Yedda cometió un terrible error, jugando con la genética por su afán de construir un guerrero perfecto, que puede costarle su existencia.

MULTITUD DE RAZAS

De entre las categorías de criaturas que controlaremos, debemos destacar a los Chamanes, que serán los encargados de realizar todas las funciones relacionadas con proveer energía, equipo, clonación y manipulación de especies. Los demás efectivos están destinados a combatir y explorar, pero cada uno posee unas características distintas que pueden potenciarse a medida que obtengamos mayor cantidad de genes con los que experimentar. Las criaturas están diseñadas artísticamente y con multitud de formas, siempre guardando los rasgos de la raza a la que pertenecen y los movimientos que realizan dentro de la batalla son correctos, pero no pasan de ahí. Algo similar ocurre con los mapas, que a pesar de estar en alta resolución pueden resultar demasiado repetitivos y tienen una apariencia algo artificial, poco convincentes, aparte claro está de que se trate de mundos extraterrestres.
«Warbreeds» posee algunos elementos de originalidad, y cualidades destacables, como lo puede ser la cuidada traducción, pero técnicamente no llega a la altura de otros títulos, que poseen unos niveles de inteligencia artificial y gráficos mucho más elaborados.

S.T.M.

«Warbreeds» posee la opción multijugador para juego en red, modem o Internet, donde además se dispone del servidor Red Orb Zone

Máquinas vivas



Construir dispositivos orgánicos, clonar o ampliar las capacidades de nuestros efectivos mediante la mezcla de retales genéticos arrebatados a otros clanes, es la principal tarea a realizar en «Warbreeds». Podemos realizar hasta 35.000 configuraciones diferentes mediante la combinación de múltiples armas, razas, y manipulaciones genéticas. La idea de utilizar la ingeniería genética como base del juego llama mucho la atención. Esta tecnología está últimamente muy de actualidad a raíz de los últimos experimentos que tanta polémica de carácter ético han ocasionado, pero no hay duda de que abren un sinfín de posibilidades en muchos campos, incluido, parece ser, el de los videojuegos.

TECNOLOGÍA 57 **ADICCIÓN 65**

Muy original la idea de llevar la ciencia de la genética hasta un programa de estrategia.
La inteligencia artificial deja mucho que desear.
Gráficamente, se echa en falta un mayor detalle de todos los elementos.



PUNTUACIÓN TOTAL

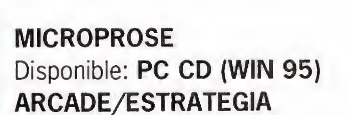
X-COM: Interceptor
En pie de guerra

La combinación entre arcade y estrategia es siempre un buen punto de partida para conseguir una adicción al límite, pero si a esta fórmula mágica se le añaden gráficos deslumbrantes, el resultado es «X-COM: Interceptor», una ¿cuarta? parte con todo lo necesario para llegar a convencer a los cientos de seguidores del original, pero sin grandes sorpresas.





Las cámaras exteriores ofrecen desde todos los ángulos la espectacularidad de las batallas.


MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/ESTRATEGIA

Sabíamos que esta esperada continuación de la saga nos iba a gustar. Era evidente que todos los elementos que dieron fama a sus predecesores, más la puesta al día de todos los apartados técnicos, iban a formar un conjunto a la altura de un sello como Microprose. El regreso a La Frontera ya está al alcance de cualquiera que esté dispuesto a meterse dentro de la madre de todas las batallas galácticas, porque os podemos asegurar que es un arcade para los que gustan de fundir la bola del ratón, y como juego de estrategia tiene un nivel más que aceptable.

EN LA FRONTERA

Para los que se estrenen como miembros de la flota X-COM, diremos que la acción se sitúa en un futuro descrito por sus creadores como una mezcla entre la fábula y lo real. No son buenos augurios, pero no nos extrañaría que dentro de unos cuantos siglos los recursos de la Tierra se agoten y la civilización humana se vea obligada a colonizar el espacio exterior para seguir subsistiendo.





La mezcla de dos géneros tan distintos, cada vez más adoptado por los desarrolladores, le dan un matiz diferente

Tenemos de todo, la más avanzada tecnología nos permite construir gigantescas estaciones espaciales desde las que controlar las zonas y organizar las exploraciones de conquista. Pero no estamos solos; varias razas alienígenas también quieren su trozo del pastel estelar y la lucha armada es siempre la única salida.

Ante esta situación, lo más aconsejable es empezar entrenando en el simulador de combate. El pilotaje de la nave es el de siempre, es decir, sistema «X-Wing». Pero aquí cobra vital importancia la compenetración con nuestros hombres ala. Las misiones de patrulla, ataque, infiltración y defensa tienen un denominador común; los aliens son mucho más numerosos que nosotros. Y encima, cuentan con una IA que les permite organizarse en grupos. Contra esto, ya sabéis aquello de la unión hace la fuerza. La comunicación con el resto de naves del escuadrón, el apoyo mútuo, y atacar conjuntamente los grandes objetivos son las claves para no acabar formando parte de la basura espacial.

MILES DE COLORES

Si sois de los que necesitáis la mayor fastuosidad de las explosiones



Hay que tener cuidado con los enormes trozos en los que se desintegra una gran estación, puesto que podemos dañar la nave si chocamos contra ellos.

Cuidado, vuestro monitor se puede ver afectado por una explosión de color

y demás efectos de batalla para estar inmersos en el combate, «X-COM: Interceptor» será, a partir de ahora, vuestra mejor medicina para aliviar la tensión. Decenas de naves y enormes estaciones repletas de detalles a reventar y lo que es mejor, una traca de fuegos artificiales con cada disparo. Los lanzamientos de los misiles dejan un hermoso haz de partículas que son el preludio de lo que se les viene encima a nuestros ojos cuando impactan en su objetivo, causando enormes bolas de fuego multicolor. Y el estallido final es como para sacar la cámara e inmortalizarlo; violentas ondas expansivas que sacudirán incluso a nuestra nave. Toda una demostración de los recursos de la aceleración 3D con transparencias, fuentes de luz, filtros de texturas, etc.

El manejo de la nave por joystick o ratón es muy inestable, pero este problema se corrige con el patch de actualización disponible en la web de Microsoft. Aún con este apaño de última hora, el movimiento de las naves caza alienígenas es demasiado brusco, lo que puede restar bastantes puntos de jugabilidad si somos demasiado impulsivos con el gatillo.

En cuanto al sonido, no llega a alcanzar el nivel de calidad de los gráficos, pero sí logra envolvernos en el entorno 3D. Las partidas multijugador en el modo deathmach serán la arena de batalla perfecta para demostrar que somos los mejores pilotos de X-COM.

A.T.I.



Los mensajes entre los miembros del escuadrón o los enviados por los alienígenas se visualizan en la pantalla de vídeo.





De estrategia también se vive

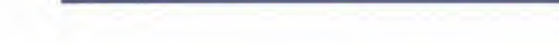
El capítulo estratégico de «X-COM: Interceptor» consiste en controlar todas las acciones desde una o varias estaciones espaciales. En ellas están los escuadrones de naves, y debemos ir aumentando la dotación de nuestra base con nuevos hangares, muelles de carga, módulos de personal, módulos de entrenamiento, zonas sanitarias y muy diversos sistemas defensivos entre torretas de misiles y generadores de escudos.

La estrategia se desarrolla en tiempo real y sobre el gigantesco mapa de la zona, las sondas que podemos enviar a aquellas zonas o planetas que estén fuera del rango de la estación podrán detectar la presencia de convoyes o grupos de ataque alienígenas. Será entonces cuando deberemos decidir las naves, armamento y pilotos de nuestra escuadra. Podremos encontrarnos con misiones de ataque, defensivas, y un largo etcétera de situaciones que pueden darse en nuestro sector. Claro está que nuestra labor es la expansión y conquista de otras zonas controladas por aliens. Se echa en falta una cámara exterior de la base para ver la llegada de los convoyes o el lanzamiento de las sondas y cazas. Como siempre, los recursos y el dinero disponible determinan prácticamente todas las decisiones.

TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 84**

La suntuosidad de los efectos visuales eclipsa al resto de facetas del juego.
Sonido mediocre y brusquedad en movimientos.
Jugabilidad elevada, aumentable si se hubieran incluido secuencias de vídeo o cámaras exteriores.





Heart of Dar[k]

Sin pérdida por la oscuridad

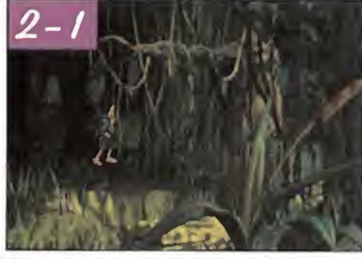
Este mes os ofrecemos los mapas de todos los niveles de «Heart of Darkness» a fin de que no os perdáis ni lo más mínimo por los enormes escenarios de que consta la aventura. Para las zonas cuya complicación sea mayor de lo normal, os incluimos una explicación complementaria que os facilite aún más la labor. Así pues, ya podéis comenzar vuestra **aventura...**









Para levantar el muro de bambú tendremos que colocarnos bajo la liana que hay colgando, y saltar hacia arriba, asiéndola con las manos y utilizando nuestro propio peso como polea.







En estas tres pantallas, dos sombras aladas nos atacarán desde lo alto intentando agarrarnos con sus zarpas. La única manera de esquivarlas será sumergiéndonos en las aguas de la ciénaga. En la tercera pantalla habrá un rayo de luz con el que podremos deshacernos de ellas.

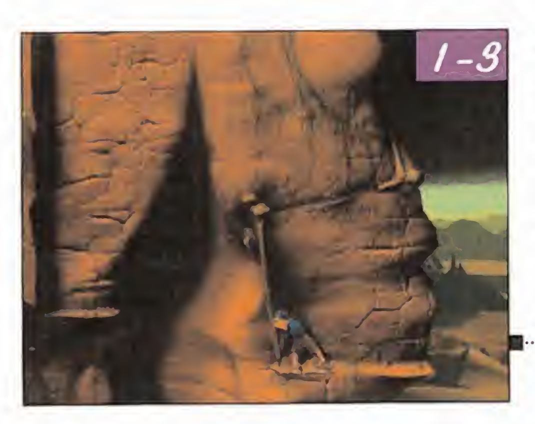




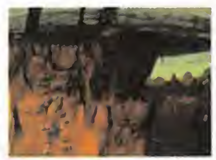




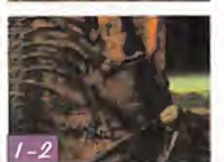

kness



Primeramente, tendremos que escalar por los salientes que hay en la parte de la derecha hasta golpear el fémur que hay en posición horizontal. Después deberemos bajar y empujarlo normalmente para construirnos así un puente de paso.










Mapa Fase 1

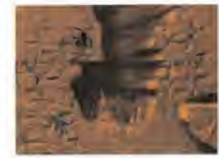
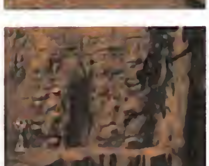


Antes de subir la escalera, deberemos matar a la sombra que está a su lado. Para hacerlo, saltaremos justo en el momento en que la otra sombra vaya a golpear el suelo y dispararemos nuestro rayo hacia la que nos molesta.

Para poder superar esta zona tendremos que saltar sobre la columna de roca de la derecha de la pantalla tres veces. Ésta cederá bajo nuestro peso y podremos agarrarnos a la liana de la izquierda.



El desfiladero de la muerte

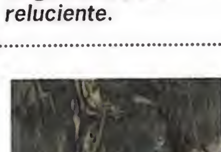


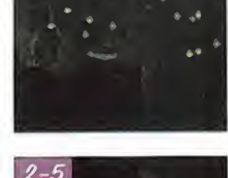
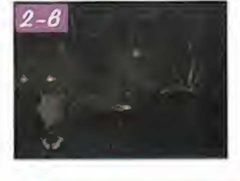

Es imprescindible que llevemos a cabo la acción de liberar esferas de luz, por dos razones. La primera porque sino no veríamos nada en la cueva de arriba, y la segunda porque sería imposible superar a las serpientes sin su ayuda. Cuidado con la serpiente de la derecha, pues podría comernos si no esperamos a que se trague una bola reluciente.

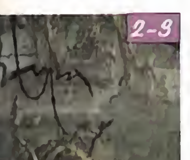


Para superar esta pantalla habrá que permanecer en la liana hasta que la serpiente contigua a nosotros se trague una esfera de luz, momento en el que podremos saltarle encima. El reptil agarrado al techo será fácilmente superable si caminamos agachados.











Mapa Fase 2

El pantano





Mapa Fase 3
El pantano (II)



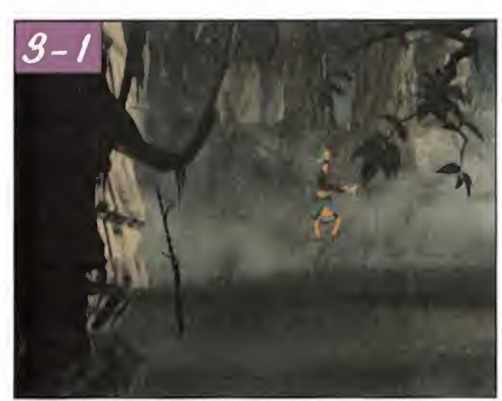












Deberemos movernos acompasadamente en zig zag hasta que logremos alcanzar el junco que hay a la izquierda de la pantalla. Asi, podremos evitar las terribles fauces del monstruo de la marisma. Ya soló restará nadar de forma continuada hacia la derecha, hasta salir del agua.

Estos huevos de color marrón son semillas sin germinar. Con nuestro poder de la luz al máximo, podremos hacer que crezca en segundos. Habrá que acercarla a la pared de la derecha, disparar sobre ella y así podremos escalar por el tronco.

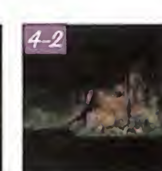


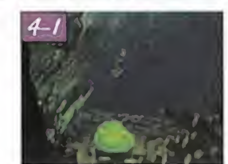
















Mapa Fase 4



El lago mágico



En el momento en que toquemos la piedra sagrada, conseguiremos el gran poder de generar luz de nuestros mismos brazos –arma que utilizaremos durante la práctica totalidad de la aventura–.

Estas anémonas funcionan como aspiradores permanentes. Habrá que fijarse bien hacia dónde van las burbujas de óxigeno, pues eso nos dará la clave de si respiran o aspiran.





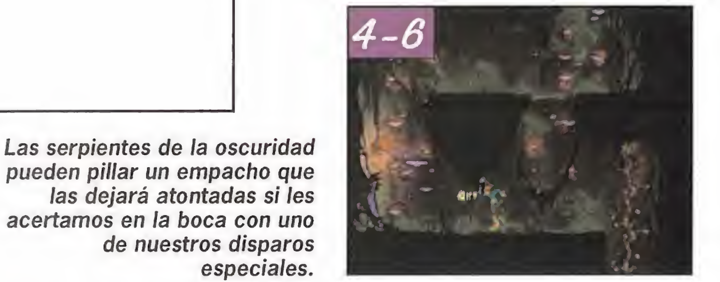
Para salvar a Amigo tendremos que saltar hacia la izquierda, agarrándonos acto seguido en la liana. De esta manera dejaremos que aparezca un rayo de luz que acabará con la sombra voladora.



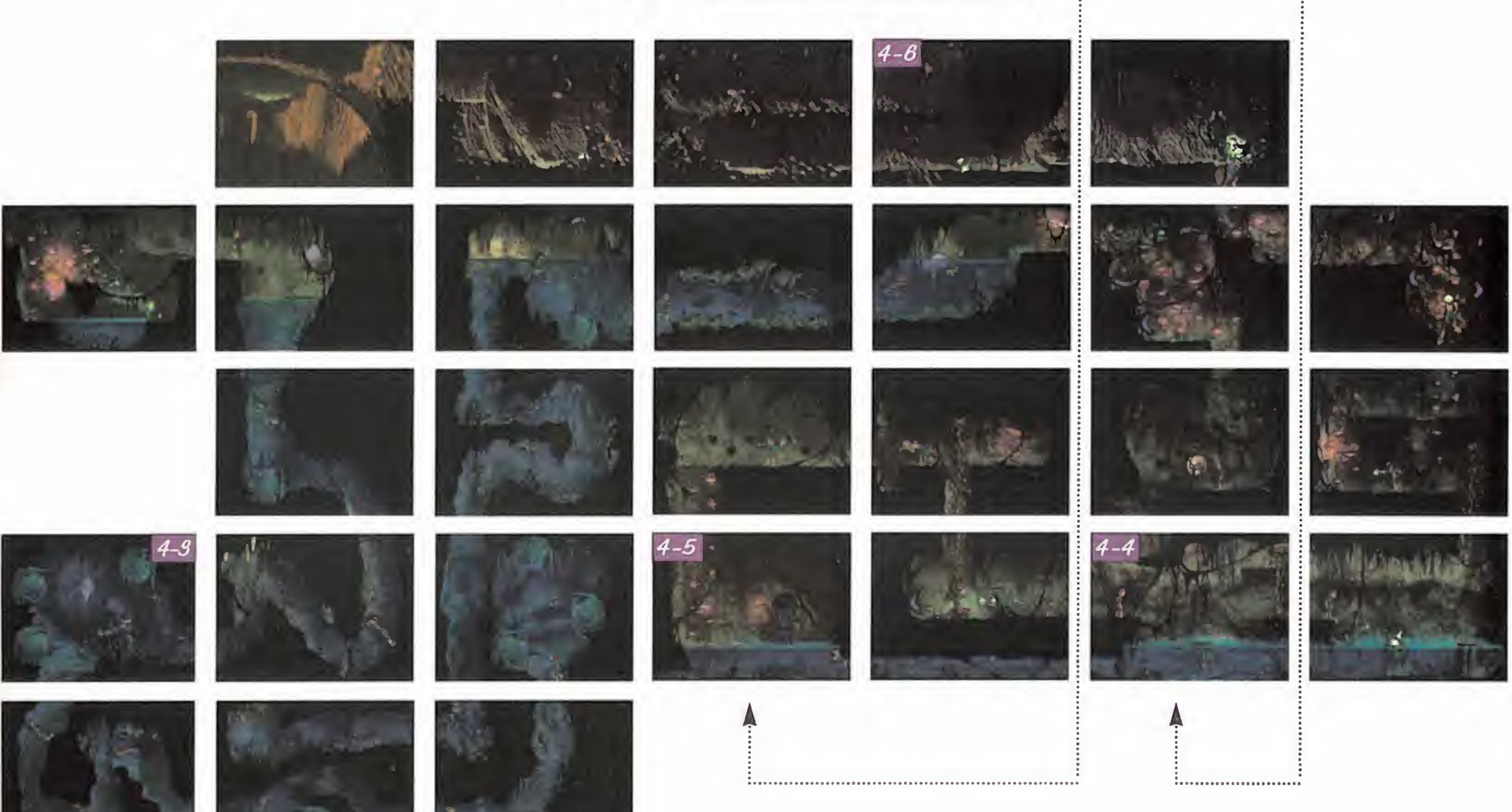
Por este hueco se accede hacia la pantalla donde está la piedra que frena la corriente marina.



En la parte inferior de esta pantalla hay una piedra que obstaculiza el paso de la corriente de agua necesaria para seguir nuestro camino. Deberemos ir hacia la izquierda para quitarla. Por otra parte, hay dos semillas, una en un islote, que deberemos disparar para utilizarla como apoyo para llegar a la parte derecha, y otra germinada a la que tendremos que impactar de nuevo para devolverla a su estado natural y así empujarla hasta la pantalla de la derecha.



Las serpientes de la oscuridad pueden pillar un empacho que las dejará atontadas si les acertamos en la boca con uno de nuestros disparos especiales.



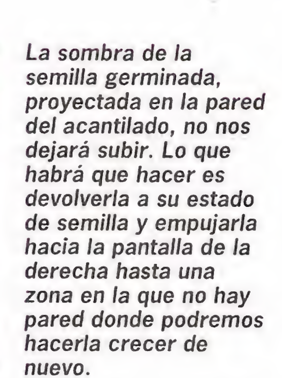
Andy debe rescatar a su perro, y para ello tendrá que hacer frente a su mayor temor: la oscuridad

Mapa Fase 5 La isla voladora





La sombra de la semilla germinada, proyectada en la pared del acantilado, no nos dejará subir. Lo que habrá que hacer es devolverla a su estado de semilla y empujarla hacia la pantalla de la derecha hasta una zona en la que no hay pared donde podremos hacerla crecer de nuevo.

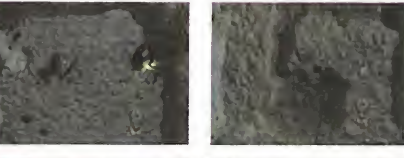








Aunque a primera vista esta roca que abre la puerta de la pantalla de la derecha parece inaccesible, podremos usar nuestra sombra contra su sombra, siendo capaces así de empujarla.







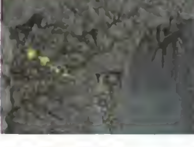




El Señor de la Sombra cuenta con un fiel siervo que hará la vida imposible a Andy













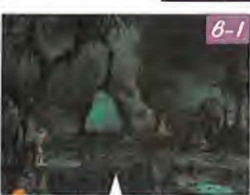
























Las cavernas de la perdición



Para frenar el avance de la columna de piedra, tendremos que disparar sobre la semilla para hacerla germinar.



Deberemos traer hasta el lugar indicado la semilla que hay custodiada por serpientes de la oscuridad en la pantalla de la derecha.







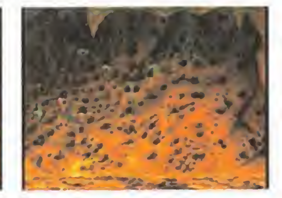




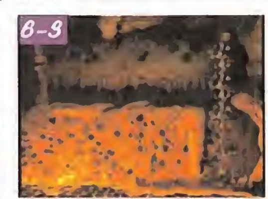








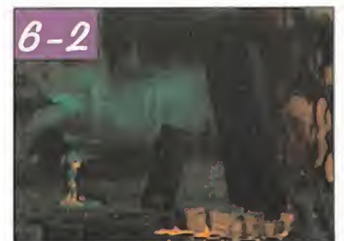


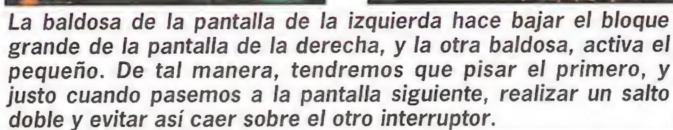










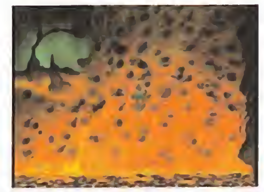


La baldosa de la pantalla de la izquierda hace bajar el bloque grande de la pantalla de la derecha, y la otra baldosa, activa el pequeño. De tal manera, tendremos que pisar el primero, y justo cuando pasemos a la pantalla siguiente, realizar un salto doble y evitar así caer sobre el otro interruptor.



Será necesario que accedamos a esta pantalla por la parte de abajo para hacer germinar la semilla en la posición indicada. De cualquier otra forma, no conseguiríamos alcanzar los asideros de la pared del fondo que nos permiten el paso hacia un lugar superior.





Mapa Fase 6

Ríos de fuego

Mapa Fase 8

Las cavernas de la pedición (II)





Esta parte no tiene dificultad alguna en referencia a puzzles o enigmas, sino que solamente tendremos que defendernos a disparo limpio de las sombras voladoras que nos ataquen.

Mapa Fase 9









Mapa Fase 10

En el interior de la gruta (II)





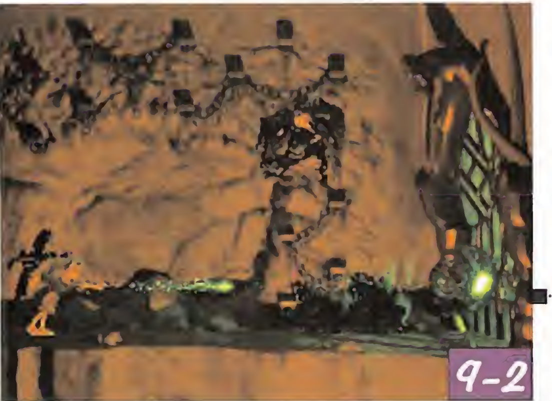






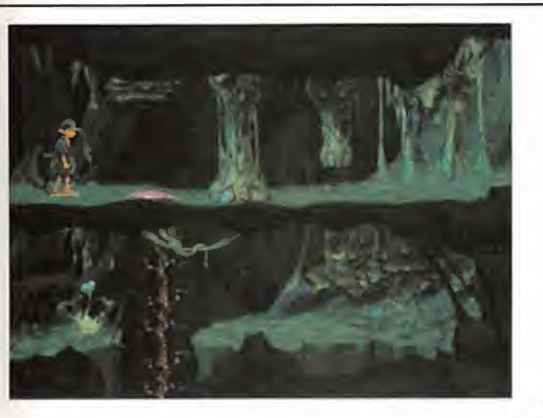


En el interior de la gruta



Estas dos pantallas son la entrada al interior de la gruta. La puerta principal ha sido cerrada con la noticia de nuestra llegada, por lo que tendremos que escalar hasta la parte superior de la pantallas izquierda y usar nuestro poder al máximo para poder realizar un derrumbamiento que nos abra paso hasta la siguiente zona.



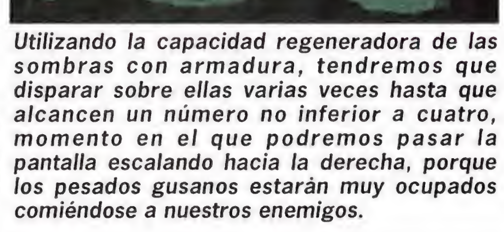






Utilizando la capacidad regeneradora de las sombras con armadura, tendremos que disparar sobre ellas varias veces hasta que alcancen un número no inferior a cuatro, momento en el que podremos pasar la pantalla escalando hacia la derecha, porque los pesados gusanos estarán muy ocupados comiéndose a nuestros enemigos.



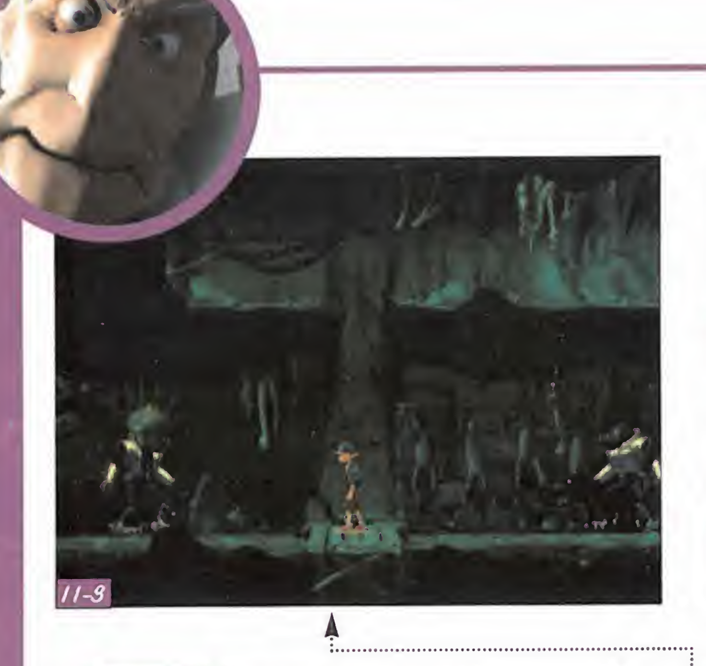








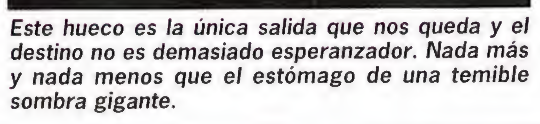
¡Por fin hemos encontrado a Whisky!, pero también hemos caído en la trampa del criado del Señor de las Sombras. ¿Podremos escapar de tan complicada situación?





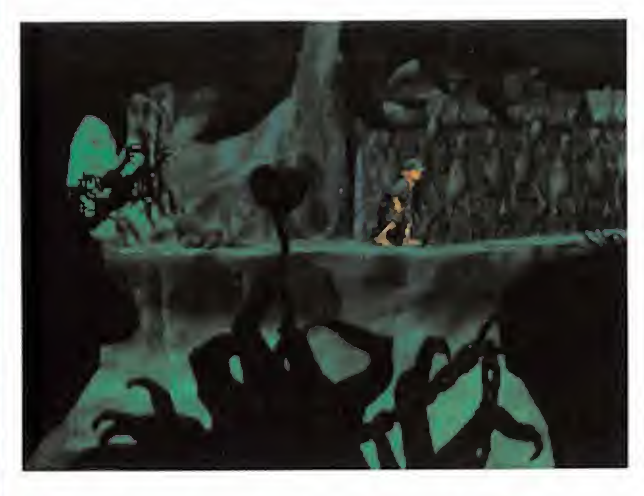





Este hueco es la única salida que nos queda y el destino no es demasiado esperanzador. Nada más y nada menos que el estómago de una temible sombra gigante.











Los simpáticos seres alados ayudarán a Andy y a Whisky a vencer al malvado ser oscuro

Mapa Fase 11 En el interior de la gruta (III)

















Varias son las acciones a realizar en esta pantalla. Primero, disparar hacia el techo para que caiga la semilla. Segundo, disparar sobre ella para escapar por la parte superior. Tercero, empujar la roca esférica que hay a la derecha, de forma que consegamos liberar a Whisky, y por último, activar el botón rosado para abrir la columna de la izquierda.



En esta pantalla deberemos realizar la misma acción que en la zona anterior, es decir, disparar sobre la sombra que tiene armadura, para que se multiplique, y así hacer que todos los gusanos se distraigan comiéndoselas.



De nuevo quedamos desarmados, pues el Señor de la Oscuridad ha dividido en varios trozos la gran piedra sagrada. A partir de este mismo momento solamente contaremos con nuestra habilidad, y nada mejor que empezar esperando a que una sombra con armadura nos dispare su aliento flamígero, momento en el saltaremos para caer por el hueco que ha hecho.

Mapa Fase 12

En el corazón de la oscuridad



Por suerte, la sombra gigante por la que hemos sido tragados, es la misma que se tragó en la primera fase nuestro casco de combate y nuestro rifle de rayos, asi que tras el emsamblaje de los mismos, volvemos a estar armados. Dispara tres veces desde su interior, hasta que la partas por la mitad.



Los tres interruptores que hay en el suelo de la pantalla de la izquierda cierran la columna de la parte superior de la pantalla, por lo que tendremos que acabar con las sombras con armadura y evitar pisarlas. En la pantalla contigua está el interruptor que iza la columna.











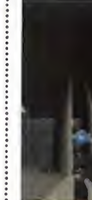


Aquí encontramos al siervo del Señor de las Sombras, el cual nos dirá que la piedra sagrada ha sido dividida en tres trozos y que nos ayudará a unirla de nuevo, si le dejamos con vida.





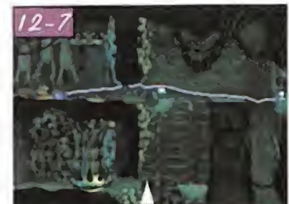
Aqui está el primer fragmento de la roca.





Y aquí está el segundo fragmento de la roca. La sombra que hay en la parte inferior nos dificultará la labor, pues no cesará de caminar sobre tres interruptores que abren y cierran al azar las columnas de esta pantalla.











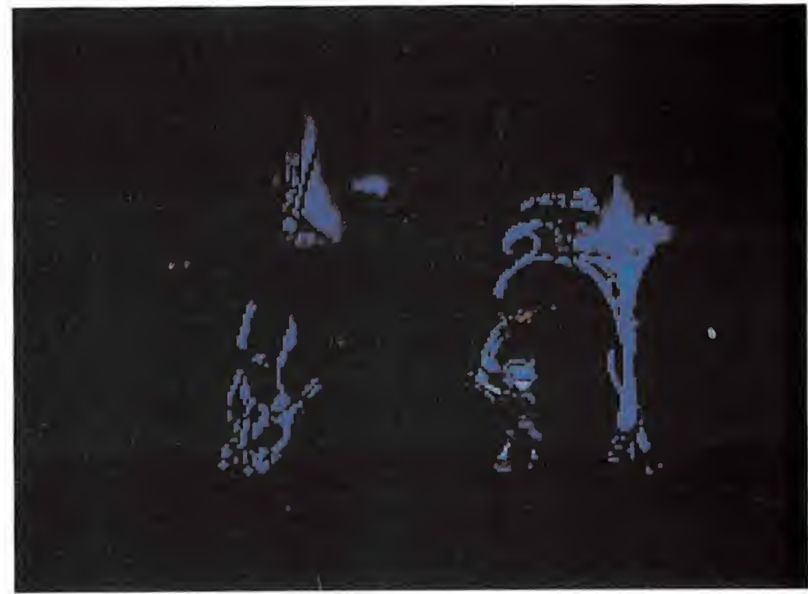






Mapa Fase 13

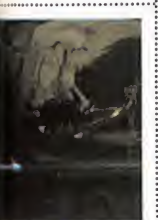
En el corazón de la oscuridad (II)



Esta parte solamente consta de una pantalla, y aquí únicamente podremos defendernos con la culata de nuestro rifle, ya que ni siquiera aquí tiene poder la luz. Ataca a la cara del monstruo y su garra, hasta que se abra una puerta, lo que significará que hemos llegado al final de la aventura.

Al finalizar la aventura nos espera una grata sorpresa tridimensional













Por fin el tercer y último trozo de piedra. Al empujarlo caerá sobre unos elevadores que tendremos que activar para llevarlo hasta las pantallas inferiores.



Al ver su reino amenazado, el Señor de la Sombra hace acto de aparición y comienza a atacarte con sus terribles poderes. Hay que esperar a que las bolas de fuego que nos envía se acerquen hacia nosotros, momento en el que deberemos realizar un salto doble.

Buenos días, tardes o noches, según para cada quien, pues estas reuniones no tienen lugar a una hora fija, sino que se adaptan perfectamente a las disponibilidades temporales de cada uno de los presentes. Todo son ventajas si te incorporas a los Maniacos del Calabozo.

Tres pistas, Tres, para el templo de los Huline

He de deciros que recientemente acudí a mi oráculo particular, apropiadamente llamado Ferhergoráculo, y me concedió su venia para que os comunicara tres pistas sobre el asunto referido. Para los que estén perdidos, hablamos del Templo de los Huline, de la selva de los Salvajes en «Lands of Lore II», al que tras numerosos esfuerzos Luther consigue llegar.

1) La trivial: no tiene sentido tratar de acabar con todas las arañas, pues seguirán y seguirán generándose. Para el que no se fíe y trate de conseguir tal aniquilación, conviene usar un arma rápida, como una daga.

2) La obvia: vuestro primer objetivo es conseguir dos cristales verdes que depositar en la sala apropiada, que lo tiene bien señalado, acción que posibilitará el acceso al resto del templo. Uno de ellos es fácil, ya que se encuentra en la fuente a la que se llega yendo hacia la derecha desde la sala de entrada.

3) La onerosa: hay dos posibilidades para el segundo cristal. La primera parte del cuerpo del sacerdote e involucra a las máquinas que habréis hallado. La segunda, más sencilla, está en la selva de los Salvajes. Seguro que habréis encontrado un árbol de tronco ancho, en cuya parte superior hay una habitación cerrada. El acceso a ésta precisa de unas escaleras que aparecen al encender las cráneo-lámparas del local, y del cristal recién encontrado. No digo más.

Bueno, todo, todo, no. Hay también pequeños inconvenientes. Como los esfuerzos que se exigen a los miembros a la hora de salvar mundos. Por si alguno estaba ocioso, entra con inusitado poderío los problemas del mandato del cielo de la dinastía Ironfist, que gobierna sobre Enroth. Me refiero a «Might and Magic VI», que seguro que da mucho que hablar, pues tiene aventura, enemigos, sorpresas, tesoros y argumento para largo y tendido. Para ir abriendo boca, hoy dedicaremos unos minutos a la recomendación de tácticas para sobrevivir en Enroth. Espero que la disfrutéis.

Prosiguen, salvo novedad, las desventuras de Luther en «Lands of Lore II». Os recuerdo que el insigne personaje está sometido a extrañas e incontrolables mutaciones, cuya causa ha de investigar, y que además podría estar relacionada con el retorno al mundo de un ser diabólico, Belial, que lleva siglos esperando su oportunidad. Tened mucho cuidado. Y tampoco hemos conseguido encender la luz que disipe la extraña «Sombra sobre Riva», aunque nos llegan numerosas muestras de apoyo, e incluso de éxito, por parte de algunos de los reunidos aquí.

Y también se empieza a concretar alguna novedad en lontananza. Como el «Fallout 2», un juego del que muchos seguro que disfrutaréis de lo lindo, que podría ser publicado oficialmente en breve en nuestro país, y que está siendo realizado por los mismos creadores de la primera parte –por si alguien no lo sabe, se trata de Interplay–. Sin concreción, pero no por ello menos deseados, dos nombres que llenan a todos de agua la boca: «Ultima IX: Ascenssion» y «Lands of Lore III». Confiad en mí: en cuanto sepa algo más lo compartiré con todos los colegas.

Y, ya que hablo de compartir, voy a hacer lo propio con el tiempo de la reunión.

OTROS MANIACOS

Empezamos con un compañero algo exótico y, por qué no, cuya procedencia me atrevo a calificar como mítica. Se trata de Rune Kjolaas, de procedencia vikinga –cito literalmente–, pero que supongo afincado en nuestra más cercana España. Rune es un maniaco muy experimentado, por lo que su opinión seguro que es de interés.

Lleva más de 9 años jugando a JDR –aunque él se refiere a ellos como RPG–, y en ese tiempo ha tocado muchas aventuras. De hecho, la lista tiene unas 20 líneas..., pero enumera los juegos seguidos. Entre otros, se ha jugado los «Bard's Tale», la saga de «Krynn», «Might and Magic», «Eye of the Beholder», «Dungeon Master», «Arena», «Ultima», «Fallout», junto a otros para mí desconocidos, como «Mordor» o «Swords of Aragorn». En tu exhaustivo curriculum se echan de menos, no obstante, los «Wizardry» y el «Shadowlands». Te lo digo para cuando tengas un hueco, claro.

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA. C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO. También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

CALABOZOLISTA

La aparente debilidad de «Lands of Lore II» es aprovechada por su antecesor, que arrebata el puesto al líder de Junio. «Lands of Lore II» no ha consolidado sus preferencias entre los maniacos y se conforma con el tercer puesto. Tras él, se vuelven a incorporar «Daggerfall» y el representante de la saga «Ultima», que empieza a no verse tan frecuentemente.
Y dentro de poco llegan nuevos rivales: seguro que no tardará mucho en incorporarse «Might & Magic VI» y también se aproxima amenazador el «Fallout 2».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Anvil of Dawn
3.- Lands of Lore II: Guardians of Destiny
4.- Daggerfall
5.- Ultima VII: The Black Gate

De todos ellos destaca, mediante votación, «Mordor II», «Bloodwych», «Dungeon Master» y «Fallout». En especial, habla bastante bien de este último, que todavía le da buenas sorpresas, como un platillo volante estrellado en el desierto cerca del área 51... Del «Mordor II» nos revela que "es muy divertido y adictivo, estilo «Eye of the Beholder»".
A Gustavo Elías, de Sevilla, le gusta ir contra corriente, y aún a riesgo de que le apedreéis, quiere dar su opinión sobre el «Lands of Lore». Le parece increíble que "un juego por casillas y con un sistema de combate deplorable sea el mejor juego de la historia del rol para la mayoría". Y lo compara con «Betrayal at Krondor», con un sistema de juego por turnos, movimiento y dificultad constante con un argumento de lujo. Como vemos, hay opiniones para todos los gustos.
Sin embargo, no estoy de acuerdo con que el hecho de ser "un juego por casillas" sea peyorativo. Te recuerdo que la mayor parte de los clásicos que en este género han sido, siguen este sistema: «Dungeon Master», «Wizardry», «Eye of the Beholder», «Ultima» –sí, hasta el «Ultima VI», era por casillas–, «Might and





Magic»... Es más, siguen siendo estos los preferidos para muchos –corregidme si me equivoco–, entre ellos para un servidor. De acuerdo con que el sistema de combate de "botón" no es el más adecuado para un JDR, pero sí que es efectivo y "comercial", ya que permite centrarse más en el argumento. Me parece que hace ya bastantes reuniones hice una disquisición sobre qué tipo de combate era más apropiado en cada caso para un juego de rol.
Me temo que aquí lo dejamos. Aplicaos el saludo que os corresponda de los vistos en el primer párrafo, que así me ahorro repetir. Yo, por mi parte, añadiré al de vuestra elección las cuatro palabras que tradicionalmente uso en esta ocasión: el próximo mes, más.

Ferhergón

Primeros pasos en Might & Magic VI: Estrategia en el combate

La lucha en campo abierto ofrece una cierta problemática, derivada de que los enemigos se te pueden aproximar desde muchas direcciones. El truco fundamental es, como siempre, que el enemigo no te rodee. Si llegas a esta situación, concéntrate en el flanco que veas más despejado, sacude a conciencia, y corre por el hueco.
Cuando al enemigo lo veas desde lejos, aproxímate poco a poco. El juego funciona de forma que los grupos de enemigos sólo se "activan" cuando estás a una determinada distancia de ellos. En ese momento, verás que empiezan a moverse en tu dirección. Si optas por huir, y te vas a la suficiente velocidad, puedes salir de su radio de acción, y volverán a pararse. Esta forma de funcionamiento también es aplicable a los monstruos de los calabozos, pero aquí, dados los recovecos y estrecheces, no verás a los bichos hasta que los tienes encima.
Volviendo al terreno abierto y a las aproximaciones sucesivas, una táctica que te puede dar buenos resultados es usar tu arquero para mermar al enemigo en lo posible. Cuando veas al grupo de enemigos parado, acércate poco a poco, y trata de dispararle tras cada paso. Eventualmente, es posible que le puedas dar desde lejos sin que comience a moverse. De esta forma, te lo puedes cepillar sin complicaciones. Esto aumenta en efectividad si utilizas el combate por turnos.
En general, conviene "activar" a los monstruos poco a poco, en grupos de cuatro en cuatro, y huir si te pasas de la raya, para que se vuelvan a parar. El mayor problema lo tendrás con bichos que pueden atacar desde lejos –sea con flechas o hechizos–. La tentación de ir corriendo a por ellos puede ser contraprudecente, ya que podrías activar muchos bichos simultáneamente.
En los calabozos, para aumentar la iluminación es recomendable utilizar el hechizo de antorcha mágica –Magia del Fuego–. En todo caso, conviene avanzar poco a poco, atendiendo a los sonidos, y pararse en cuanto veamos algo de movimiento.
Si vemos que el número de monstruos supera nuestras expectativas, huye a toda velocidad. Al principio, corre de espaldas, mirando en su dirección y disparando al tiempo con tu arquero. Si la amenaza parece insuperable, date la vuelta y huye sin pensarlo a un sitio donde puedas recuperar. De esta forma, puedes ir diezmando los grupos de enemigos hasta conseguir aniquilarlos.
Un último consejo: si te atacan distintos monstruos a la vez, dirige tus golpes primero a aquellos que sean más fáciles, para despejar poco a poco la zona. Luego te podrás concentrar en los más duros con todos tus efectivos.

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos podéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CÓDIGO SECRETO**.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

THE NEED FOR SPEED 2. EDICIÓN ESPECIAL

PC CD

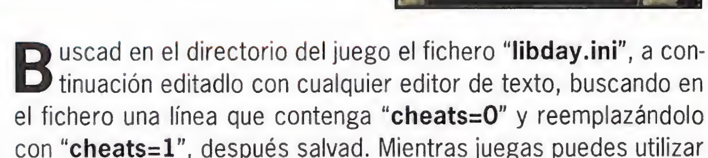
Teclead los siguientes códigos en el menú principal de este trepidante arcade de carreras:
BOMBERB7S: Coche bonus.
CHASE: Hace que los coches del ordenador os persigan.
FZR2000: Os da un coche más potente.
GO##: Donde ## es un número entre 18 y 51 para convertir el coche en un objeto.
HOLLYWOOD: Circuito extra.
KCJONES: Coche arco iris y horizonte (sólo en versión 3D).
MAD: Convierte el humo en vacas locas (sólo versión 3D).
MADLAND: Aparece un tributo al productor del juego.
N: Mantened apretada la "N" mientras carga, para así conducir de noche.
PIONEER: Mejora todos los coches con motor Pioneer.
RAIN: Permite la variación del tiempo (en la versión no 3D).
REXHOUR: Incrementa el tráfico de dinosaurios.
RIGHT SHIFT+B: Mantenedlo apretado durante la carga para reemplazar la cámara del techo por una cámara aérea.
RIGHT SHIFT+C: Mantenedlo apretado durante la carga para diferentes modos de cámara.
ROADRAGE: Utilizad la bocina para que los serios adversarios se estrellen.
RUSHHOUR: Aumenta el tráfico.
SCHOOLZONE: Aumenta el tráfico de autobuses escolares.
SLOT: Añade el modo "SLOT CAR" a los menús.
TOMBSTONE: Te da un coche de la Nascar.
VIP: Aumenta el tráfico de grandes limusinas.

LIBERATION DAY

PCCD



Buscad en el directorio del juego el fichero "**libday.ini**", a continuación editadlo con cualquier editor de texto, buscando en el fichero una línea que contenga "**cheats=0**" y reemplazándolo con "**cheats=1**", después salvad. Mientras juegas puedes utilizar los siguientes trucos:



Tab d: Recursos en modo ciudad y modo diseño.
Tab l: Pierdes el escenario.
Tab p: Puntos de acción ilimitados.
Tab r: Armadura completa.
Tab w: Gana el escenario.

HERCULES

PLAYSTATION



Lo que a continuación os detallamos son los passwords de los diferentes niveles de este juego:
The Hero´s Gaunlet: Serpiente, medusa, moneda, medusa.
Centarur´s Forest: Centauro, silueta de Hércules, minotauro, arquero.
The big olive: Centauro, moneda, serpiente, silueta de Hércules.
Hydra Canyon: Moneda, casco de gladiador, moneda, soldado.
Cyclops Attack: Casco de gladiador, pegaso, silueta de Hércules, arquero.
Titan Flight: Soldado, moneda, moneda, coraza.
Vortex of Souls: Soldado, rayo, soldado, centauro.
Final: Pegaso, soldado, centauro, soldado.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

PC CD

El divertido juego de Codemasters tiene una serie de códigos que os proporcionarán diversas ventajas y curiosidades. Si al poner el nombre ponéis uno de los que a continuación os damos, tendréis lo siguiente:
CMCATDOG: Llueven gatos y perros.
CMMICRO: Vista superior como en «Micromachines».
CMCOPTER: Vista del helicóptero.
CMGARAGE: Dos nuevos y curiosos vehículos.
CMTOON: Cielo en forma de dibujos animados.
CMRAINUP: Llueve hacia arriba.
CMCHUN: Nueva vista interior, sin morro del coche.
CMUPSIDE: Se ve todo boca abajo.
CMSTARS: Cielo totalmente cubierto por nebulosas.
CMNOHITS: No hay colisiones.

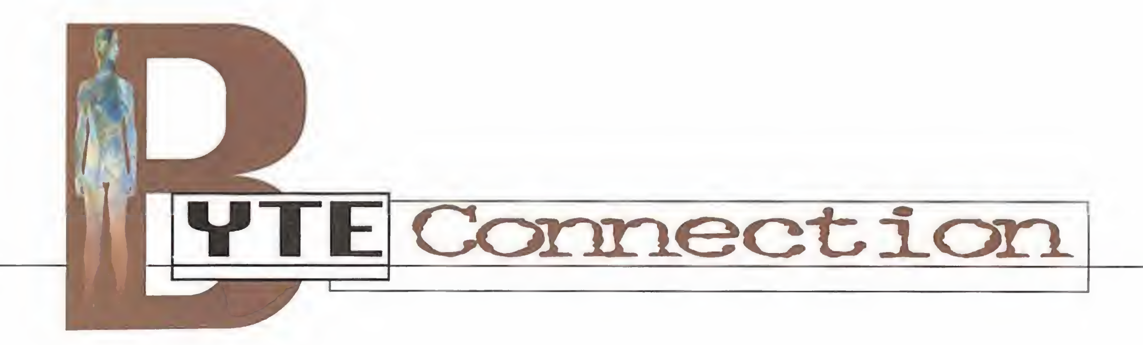




SPEC OPS

PC CD

Para poder acceder a todas las misiones de este juego sólo hay que mover el fichero **SAVEDATA.TXT** fuera de la carpeta de SPEC OPS.
Durante cualquiera de las misiones, presionad **ALT-SHIT-V**. Saldrá un lista con diversos items, y hay que seleccionar **VIEWFINDER**. La pantalla se volverá azul durante unos instantes, y habréis ascendido de rango, además de volverse el reloj con el tiempo 9:59 y volveros invencibles.



Los otros "X Files"

Demasiados datos. Demasiada información. Demasiadas dudas. Mientras el "disco duro" de nuestra cabeza engorda más y más aumentando su volumen de información contaminada, mientras los "astronautas" del espacio juegan con sus fabulosas maquinitas electrónicas y a los "internautas" de aquí abajo se les calientan los procesadores –con perdón– de tanto viaje de aquí para allá, de allá para acá, algunos se preguntan si es cierto eso de la vida en otros planetas, y esa otra gran mayoría, entre los que me encuentro, cuando nos levantamos por las mañanas y nos colocamos frente al espejo del cuarto de baño, vemos delante a un sujeto con peor aspecto que los muerto vivientes de «Resident Evil 2» y decimos en voz baja: "¡Vaya que existen los extraterrestres! ¡Y cerquita que los tenemos!". Unos se dedican a encriptar mensajes y enviarlos al exterior –mediante no se qué transmisor de señal de ordenador-parabólica-saélite– deseando un grato aterrizaje a los "enigmáticos futuros visitantes" e invitándoles a un picnic playero en compañía del perro: "De aquí/de la tierra/enviamos cordial "Salutación" a aquel que nos escuche" /punto y seguido. Hemos visto la peli «Starman» punto y coma/. Tenemos ordenadores, batidoras, hamburguesas, helados de piña y "plei-esteishons"/otro punto./ Traed a vuestros chicos y nos haremos una "afoto" con la polaroid"./ Dejad mensaje en el contestador o en su caso "e-mail-barra-arroba", responded pronto please. Corto y cambio". Y entre tanta absorción, tanto trabajo y tanta metáfora, cada dos meses nos gastamos la mitad del sueldo en "mecánicos mentales" para que nos pongan en orden la base de datos que anda bastante desordenadilla.

Un alto porcentaje vamos "regulares" de la CPU. Haciendo un poco de "espionaje mass-media" se puede comprobar que no sólo el planeta Tierra da vueltas. En la radio comentan que "la exagerada ola de calor se debe a no se qué alza del «Tekken 2» y la caída de la bolsa de Tokyo". En la TV discuten en un coloquio sobre las subidas de las tarifas del teléfono y su perjudicial efecto en "chats" de las ama-de-casa con las vecinas sobre el culebrón de las cinco; en la prensa la publicidad del Windows noventa y ocho tiembla a cada zarpazo con el retorno de «Godzilla». Y aparecen todo tipo de revueltos deportivos con confusos pronósticos para la próxima liga: Tour du France 0 - Barcelona 3 - Final Fantasy VII. Y nos preguntamos... ¿de veras que hay alguien ahí fuera? Mulder y Scully andan locos tras la pista de un extraño "ente" que roba a los niños las "memory cards" con las fases de sus preciados juegos salvadas. Más archivos secretos para averiguar. Por si fuese escaso el material, el espionaje de la industria juguetera va viento en popa. Ayer, un espía que busca trabajo fijo, me dejó un mensaje en el buzón electrónico comentando las indecisiones de Feber y PlaySkool para meter en la red diversos "packs" de entretenimiento dedicados al mundo de los 'locos bajitos"; y que los Mattel están dispuestos –si es necesario– a sacar a la Barbie en top-less para colapsar Internet o lo que se tercie –¡que conste que esto es alto secreto y no se debe divulgar por ahí!–.

Y hoy, cuando me disponía a descubrir los raros "affairs" de un ejecutivo con coleta llamado "AMD Emilius" –su esposa me contrató el mes pasado–, un usuario japonés sonriente se cuela en mi monitor y me lanza un temible virus llamado "Afrodita A" que ha estado a punto de cascarme los nervios y el "HD" removible. Sigo haciendo "surfin" y me doy de narices con la conferencia entre la señorita que según dice tuvo un no-se-qué con no-se-cuál alto mandatario americano; cierro la puerta sin que me oigan y al girar por otro pasillo –entre baudios, besitos y carantoñas–, caigo en una piscina de mi-a-mi donde un conocido cantante se divierte "echando una partidita al aire" con una famosa top-model esposa de alguien que hace cosas con palomitas –supongo que, o tiene un kiosko de "pop-corns", o es gerente de una franquicia de transporte urgente con palomas mensajeras–. Y para desmadre total, mis otros contactos en el extranjero se los pasan "dinamita" con el Cluedo para portátiles, usando un estúpido vocabulario detectivesco más propio del Anacleto de los tebeos que de agentes serios del contraespionaje internacional: "La Sra. Margarita acusa al Sr. Green de haber degollado a la Sra. Amapola con el CD de Ricky Martin en el Hall por asunto de celos..."

Así que mientras el verano se acerca a su ocaso, voy a cortar todas las conexiones para dirigirme a una oficina de telégrafos y enviar un telegrama SOS al receptor de Marte más cercano, a ver si realmente alguien responde a nuestra desesperada misiva. "Emergencia terrícola/stop/Se busca a alguien por ahí arriba/stop/Que sea buena gente/y que pueda averiguarnos el cacao de datos que tenemos por aquí abajo/stop/Se gratificará/stop final/". (También se admiten ofertas del público lector, por si alguno conoce la solución para "lubricar" un poquito las navegaciones y suprimir los atascos de la net. Igualmente se gratificará).

X-File número 17.987.456.

Rafael Rueda





Actualízate







17.990 pts.
IVA INCLUIDO

Sistema operativo desarrollado para alcanzar una mayor integración con internet y entornos multimedia aprovechando al máximo todo el hardware existente. Presenta unas 3.000 modificaciones con respecto a la versión anterior. Requiere Windows 3.x o Windows 95.

www.centromail.es

¡Los primeros!
¡Los más baratos!

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palmer, s/n ✆934 656 276

Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 PRÓXIMA APERTURA

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 PRÓXIMA APERTURA

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

MADRID
Madrid
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
- C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior PRÓXIMA APERTURA
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 &916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939
Vigo C/ Elduayen, 8 NUEVO CENTRO

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, 6 ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía ✆954 675 223

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619

Gandía
- C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
Buenos Aires Paraná, 504 ✆371 13 16

Pedidos por teléfono
902 17 18 19
o por Internet:
pedidos@centromail.es

F-15 (y III)

Bienvenidos a una nueva reunión de la Escuela de Pilotos. Seguro que este mes de ocio y descanso, muchos de vosotros lo habéis pasado volando en vuestros PCs a los diversos juegos que tal oportunidad nos brindan. Buena elección, y sobre todo, buena dosis de horas de entrenamiento.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**.

Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



Estrategas y creadores

Este mes lo dedicamos a la última entrega del «F-15» de Jane. Sólo queda contaros con detalle cómo funciona el editor de misiones, algunos aspectos de las campañas, y hacer un balance global de este magnífico simulador, así que ... ¡ahí vamos!

CUMPLIR CON EL DEBER

El editor de misiones tiene el aspecto alucinante que los chicos de Jane prometieron en su día en la reunión E3 de Atlanta. Es más, la idea inicial de probar el editor de misiones rápidamente para ver qué tal se ajusta a la realidad, se fue al traste cuando nos dimos cuenta que editar misiones en este programa no es cuestión de segundos, ni de minutos; sencillamente lleva tiempo, bastante tiempo. Nos hemos dado cuenta de que este apartado del sim no te deja ser descuidado ni perezoso a la hora de controlar las opciones, y que todo debe ser estudiado con máximo detalle para que la misión tenga sentido. Buen comienzo, puesto que aquí es donde se nota que hay algo más... Una de las cosas más reconfortantes es crear misiones y dejarlas en la red para que la gente las pruebe, es como un reto para demostrar quien tiene la mente más retorcida –y es el análogo a la gente que crea niveles para «Quake», o «Duke Nukem»–. Pues bien, con «F-15» esta posibilidad se extiende aún más, y se convierte en un arte.

¿Por qué este editor de misiones es tan fantástico? Aquí tenéis una pequeña muestra de las cosas que podemos controlar.

• El editor de misiones presenta un menú de 4 posibilidades que son: Utilidades, Emplazamiento, Funciones y Texto de la misión.

• Con las Utilidades dispondremos de las herramientas básicas para crear y desarrollar la misión que tengamos en mente. Algunas de las muchas funciones que encontraremos son de mucha utilidad, como por ejemplo la información de objetivos de la misión, o la información de los objetos que hay en el terreno –ésta la podremos redactar nosotros para que así el usuario que vaya a disfrutar esta misión tenga la opinión del creador–. También podremos informarnos de los aviones involucrados en la misión, o de los vehículos que se están moviendo, o de cientos de cosas más –el menú es muy extenso, y en algunos casos con submenús–.

• En el menú de Emplazamiento podremos elegir dónde situar todos los objetos que queramos. Se pueden



quitar/mover/poner aviones, vehículos, objetos terrestres, objetivos, etc. Podréis poner cualquier objeto en cualquier sitio –excepto uno encima de otro, claro está–.

Podréis crear vuestros propios ambientes, donde sea y como sea. Por ejemplo, muchas ciudades están pobladas, pero hay varias que no lo están. Nos las han dejado vacías para que nosotros las llenemos como queramos.

En este sim no hay un entorno cerrado de acción, es decir, podremos poner una ayuda "química" y defensas de este emplazamiento donde queramos del territorio irakí, y la Inteligencia Artificial lo contemplará, lo tendrá en cuenta, lo localizará, y actuará en consecuencia. Es más, podréis crear situaciones en las que no hará falta que participemos si no se nos antoja, o porque tal vez quede demasiado lejos, y por supuesto esto ocurrirá gracias a la IA del juego. Podremos disponer las fábricas, refinerías, granjas, depósitos, aeródromos, etc., donde queramos. El programa nos permite disponer de unos 14.000 objetos (o tal vez más) para editar misiones sueltas; y que para las misiones de las campañas el número asciende a más de 20.000. En general, cuanto más nos alejemos del centro del mapa general del juego, cada vez encontraremos menos ajetreo, y todo estará más limpio, y más asequible para CONSTRUIR –en algunos aspectos parece más el ya mítico «Sim City» que un simulador de vuelo de combate–.

• El modo de Funciones es una de las herramientas más poderosas del editor de misiones, pues es el que provee de acción a los elementos participantes. Básicamente, es un modo de programación de cómo cada miembro o elemento de la misión va a actuar en ella, con cuántos objetos van a interaccionar, y cuándo y dónde ocurrirá esta acción. Este menú presenta una cantidad de opciones y variables desbordantes de las que merece la pena destacar que podremos elegir qué objetivos y blancos deben de ser "cantados" por el avión JSTAR; o crear un punto secreto (bullseye) que está codificado para que sólo sea reconocido por los aliados y el jugador, y

El editor de misiones tiene el aspecto alucinante que los de Jane prometieron en su día en la reunión E3 de Atlanta



La posibilidad de crear nuestras propias misiones no sólo permite que actuemos en ellas, sino que si lo preferimos podremos ser meros espectadores de lujo y ver cómo se desenvuelve la batalla.

Flaps arriba
Flaps abajo

El parche de la discordia

Este mes la columna de opinión la escribe Mad Max. Ya sabéis que es un purista extremo de los sim de combate, así que nadie mejor para encontrar defectillos en el «F-15» de Jane.

El «F-15» de Jane es sin duda alguna el mejor simulador de combate aéreo moderno que existe actualmente, pero eso no significa que esté libre de errores.

Si tenemos en cuenta la complejidad, profundidad y calidad de detalles que acompañan a «F-15», es fácil imaginar la cantidad de trabajo de programación altamente cualificado que ha sido necesario para llevarlo a cabo y la gran cantidad de profesionales que han participado en el proceso. Es normal –aunque no deseable– que en proyectos que involucran tanta complejidad, se produzcan errores que pasen desapercibidos a los testeadores del producto y que luego sean detectados por los usuarios que se pasan horas y horas pilotando el aparato.

En efecto, la comunidad de usuarios de simuladores de vuelo de Internet detectó, localizó y clasificó más de 50 errores o "bugs" en el programa y se los comunicó a Jane para que fueran solucionados.

Algunos de estos errores eran triviales y sólo afectaban al maquillaje del juego, como por ejemplo, el hecho de que con tarjetas 3Dfx no se produjeran los desmayos o "blackouts" que sufre el piloto cuando hace maniobras de muchas "G", o que cuando bombardeábamos las refinerías iraníes, los restos humeantes que quedaban en el suelo... ¡eran los de un B-52! Otros errores eran más graves. El consumo de combustible era irreal –se podía realizar toda la misión prácticamente con el postquemador encendido sin sufrir mucho consumo–, las velocidades de despegue a plena carga eran sorprendentemente bajas, los SAM del enemigo eran muy fáciles de confundir y esquivar y además sus radios de alcance estaban "cortados" hasta la mitad de sus alcances reales.

Había errores de todo tipo:

a) Técnicos, como por ejemplo, la irritante tendencia del juego a colgarse y mandar al jugador de vuelta a Windows 95 cuando estaba volando determinadas misiones de la campaña de Irán. O la imposibilidad del programa de "recordar" determinados ajustes o preferencias visuales del jugador.

b) Físicos, como la posibilidad de los wingmans de "adelantarnos" a toda velocidad cuando les damos la orden de atacar su blanco, aunque nosotros estemos volando a Mach 2, o la molesta tendencia de nuestro avión cabecear continuamente cuando intentamos mantener el vuelo horizontal, o la posibilidad ridícula de aterrizar con el avión cabeza abajo... –es cierto, lo hicimos varias veces–.

c) Estratégicos, como la incapacidad de los aviones de escolta de entender nuestras instrucciones o la de los ►

La sensación de "realismo" completo llegará cuando se vuele una misión equilibrada y real

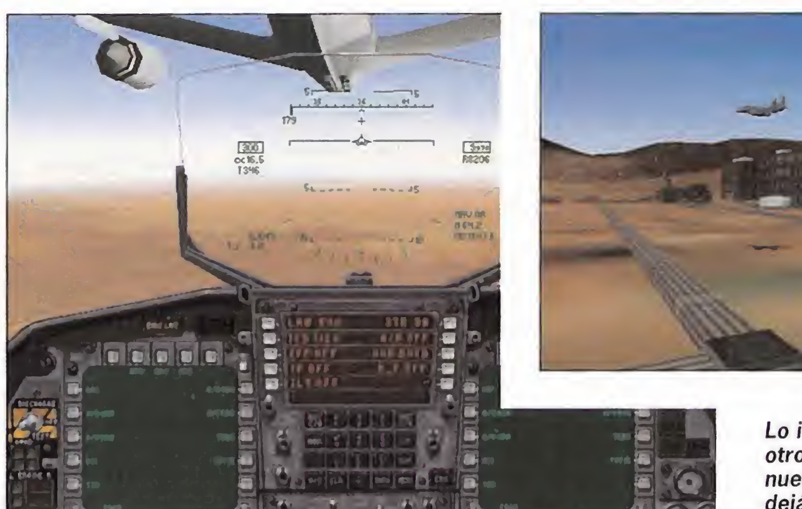
que sea usado como punto secreto de agrupamiento o localización; o tal vez la posibilidad de modificar las reglas de caza de la misión; o incluso crear eventos determinados que sólo ocurran cuando se den una serie de circunstancias, es decir, si el líder de vuelo es cazado, entonces, el wingman deberá..., y los demás componentes cambiarán de rumbo a..., mientras que los escoltas..., etc.

Uno de los puntos fuertes de este menú de Funciones es el del manejo de eventos. Este menú es el corazón del constructor de misiones. Diseñar eventos en la misión es dotar de vida a la misma. Es hacer que las cosas pasen en el momento correcto, es hacer que las cosas reaccionen a las acciones de los jugadores. Sólo un piloto llegará a la sensación de "realismo" completo cuando vuele una misión editada y diseñada con cariño, detalle, cuidado, sensatez, y una dosis de mala uva, y sobre todo, si ésta es equilibrada, entonces nada mejor.

Si además los eventos se enlazan unos con otros con sentido común y no linealmente, se puede tener una grande y compleja red de acciones y situaciones que hagan que la misión sea casi perfecta.

• Por ultimo, el menú de Texto de la Misión nos ofrecerá posibilidad de escribir las instrucciones de la misión para el jugador –el resumen de la acción, el previo de la misión, etc.–. Esto sirve un poco como la firma del creador, con el aliciente de que es tan dinámico como los otros menús, y adaptable a la secuencia de funciones programadas, de tal forma que dependiendo de la acción llevada a cabo, se pueden leer unos u otros comentarios –es auténticamente provocador poder dar al vecino en los dientes cada vez que meta la pata hasta el fondo...–.

Es un editor de misiones que quita el sentido, y que da otra dimensión al simulador, pues lo convierte en un auténtico juego de estrategia –saludos desde aquí a los colegas de la Escuela de Estrategas, y cuidado que puede que os salga un duro rival...–, con la posibilidad de entrar en la acción como protagonista principal, o por el contrario, actuar como un espectador de lujo, viendo

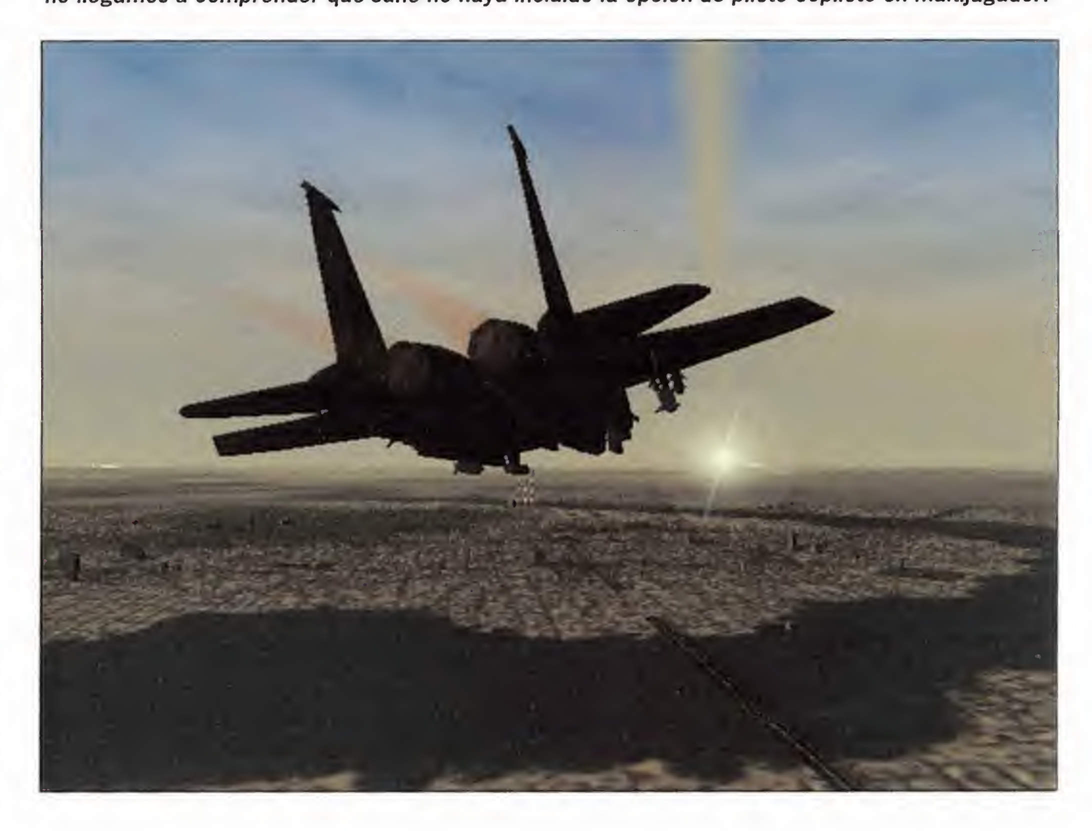


Lo ideal es dejar que otros pilotos prueben nuestras creaciones dejándolas en Internet para su disfrute.





Es sorprendente la cantidad de variables que se pueden modificar en el editor de misiones, pero no llegamos a comprender que Jane no haya incluido la opción de piloto-copiloto en multijugador.





una soberbia película de cólmo se desarrolla la acción, utilizando múltiples puntos de vista.
Además, algo sorprendente y divertido para rizar el rizo, es la posibilidad de poder integrar nuestra voz como si fuese una llamada de lamento por los pilotos derribados, o como si fuesen pilotos aliados tratando de contactar con nosotros, o incluso en como si fuese una arenga de felicitación del presidente Bill Clinton después de haber tostado un objetivo de Irak. Es un detalle sin importancia a la hora de volar y de simular, pero que puede dar la firma de vuestras misiones creadas para soltar en la red, y retar a los demás aficionados a que la vuelen... solos o en compañía.
Seguro que después de esta descripción del editor de misiones, estaréis pensando que ya le toca el turno al modo de campaña, y os preguntaréis cómo es. Nada más sencillo que una buena serie de misiones editadas con todo lo explicado anteriormente y empalmadas con absoluto arte constituyen el modo de campaña. Está claro que con un editor así de bueno, la campaña es lo de menos. Sólo hace falta que unos cuantos miembros de Jane se hayan reunido, con su extensa base de datos, y hayan reproducido la Guerra del Golfo lo mejor posible. Nada más que añadir; el día que controléis el editor de misiones, el modo de campaña que está en el sim será lo de menos importancia, porque vosotros mismos podréis crear vuestras campañas enteras y verdaderas.

¿TOCANDO LOS LÍMITES?

Después de haber estudiado muy a fondo durante más de tres de meses este simulador, la pregunta que nos surge es si este sim es o no es perfecto. Nosotros creemos que no es perfecto. Deja en él sin contemplar cosas, como por ejemplo el modelado de turbulencias del suelo –es de suponer que esta inclusión exigiría el uso de PCs que hoy en día están en manos de unos pocos privilegiados–. Además, con el tiempo se le detectan una serie de "bugs" (a la versión americana) que de vez en cuando decepcionan un poquito, pero que no nos podemos quejar, ni argumentar que son lo peor del sim, porque los chicos de Jane ya tienen en sus páginas web un "patch" de corrección gratis, que soluciona una buena serie de pequeños fallos menores.

«F-15» permite disponer de unos 14.000 objetos para editar misiones sueltas, y más de 20.000 para modo campaña

Sólo hay un fallo imperdonable, algo que no es comprensible. Todos sabemos que el F-15 es un avión biplaza, con un piloto y un oficial de navegación (WSO). ¿Cómo es posible que Jane no haya contemplado la posibilidad de jugar en red en un modo piloto-copiloto –en «Longbow II» es posible y es uno de los mejores alicientes del juego–. Andy Hollis dice que esto no está programado ni cree que vaya a ocurrir. Lástima, entonces, y sólo entonces, tal vez podríamos hablar del juego perfecto.
En fin, nada más que contar de este fabuloso sim. Sí, ya sabemos que del modo de juego en red no hemos hablado, pero ¿con quién jugar?, ha sido imposible y de verdad que lo sentimos. Os esperamos hasta la próxima cita, con una noticia caliente, caliente... relativa a una versión beta de «Falcon 4.0»...

G. "SHARKY" C.

aviones de supresión de defensas aéreas de encontrar sus blancos.
En fin, una larga lista de errores más o menos llamativos que empañaban la brillantez del producto y que reclamaban a gritos una solución rápida.
Después de varios meses de espera y muchos correos y mensajes comentando la situación con Andy Hollis y C.J. Martin (creadores y responsables del producto) que contes- taron personalmente a todas las quejas y ayudaron a distinguir claramente entre lo que era un error real de programa y lo que era una necesidad insatisfecha de un cliente (el hecho de que el juego no soporte la posibilidad de jugar en red en modo cooperativo no es un error del programa, está diseñado así y podrá gustarnos o no, pero no es un error), por fin hace poco en el web de Jane se hizo público el tan esperado parche para solucionar los problemas del simulador.
Hemos descargado el parche (2.3 MB) y el resultado es fantástico. Prácticamente todos los errores identificados han sido corregidos y se han añadido algunas mejoras adicionales en el creador de misiones y en el modo de vuelo del avión, pero cuál no sería nuestra sorpresa cuando al ir a instalarlo nos avisa claramente con un mensaje que dice que este parche no funciona en la versión española del juego. En efecto, en nuestra copia inglesa el parche se instaló sin problemas y estamos disfrutando del juego más que antes, y en la copia en castellano no funciona y da todo tipo de mensajes de error.
Vuelta al "e-mail" y a mandar mensajes desesperados de ayuda a los responsables de E.A. y de Jane para que aclaren la situación. La respuesta de Jane ha sido, por el momento, contundente: No se puede parchear la versión española porque está totalmente doblada al castellano y habría que hacer un parche entero nuevo.
En efecto, las versiones inglesa, alemana y francesa del juego sólo han traducido los manuales y la pantallas de texto del juego, pero los AWACS, Wingmans y J-Stars hablan con nosotros en inglés, mientras que en la versión española (por eso salió tan tarde al mercado) todo el juego está traducido y los demás aviones, torres de control y Awacs interactúan con nosotros en nuestro idioma. Esto es muy de agradecer sobre todo en un país donde el inglés se habla poco, pero nos gustaría pensar que el hecho de hablar el tercer idioma más difundido del planeta no va a significar un handicap a la hora de obtener mejoras o correcciones de errores por los que hemos pagado más de ocho mil pesetas.
Esperamos que esto se corrija y desde estas páginas solicitamos a Electronic Arts y Jane que se replanteen su estrategia de dejar millones de hispanohablantes sin soporte y con un producto defectuoso entre las manos sólo por el hecho de que su idioma es diferente.
Si ya han hecho el esfuerzo de traducir el producto al español y el público español se lo agradecerá comprándolo, poco les cuesta garantizar a sus clientes hispano parlantes que el producto se corregirá adecuadamente. Estamos hablando de corregir errores y no de aportar mejoras, las mejoras se pagan y nos parece muy bien que así sea, pero los errores hay que corregirlos estén en el idioma que estén...
Nos vemos ahí arriba...

A. "MAD MAX" G.

Por Santiago Erice

Música y diversión libertarias

SKA-P



La historia nació en el madrileño barrio de Vallecas que, ante la ausencia de puerto de mar, se refrescaba en el estio con las canciones de Ska-P. El boca a boca, a falta de medios de comunicación que difundieran sus canciones politicamente incorrectas, y unos directos explosivos expandieron como una mancha de aceite sus sonidos y consignas arriba, abajo y a ambos lados de la geografía española. La lúdica revolución libertaria y músical de Ska-P se convirtió en un fenómeno de masas juvenil con su segundo álbum, «El Vals del Obrero». Ahora ha venido el tercero, «Eurosis», y la energia y la combatividad de Pulpul, Joxemi, Julio, Kogote, Pako y Pipi no se ha amortiguado un ápice. Sus letras siguen siendo igual de burras, festivas y ácratas; y su música, un batiburrillo de estilos donde vale el rock, el ska, el reggae, el punk, o cualquier ritmo capaz de convertir una canción en una fiesta.

Monstruo, nostalgia, catástrofes y **efectos especiales**

GODZILLA

Desde su nacimiento a mediados de los cincuenta hasta ahora, Godzilla ha protagonizado más de una veintena de largometrajes japoneses y americanos; dicho de otra forma, los nostálgicos del pasado tienen una buena ocasión de practicar su afición favorita con la nueva visión que de Godzilla ofrece Roland Emmerich, el director de «Independence Day». También los asiduos al cine de catástrofes podrán regodearse con el amenazador monstruo dispuesto a convertir en añicos la mismísima isla de Manhatan si pone sus pies sobre ella.



Pero ni unos ni otros se sentirían satisfechos sin el apabullante y demoledor despliegue de efectos especiales que hacen creíble las andanzas de tan terrible criatura fruto de una descarga radiactiva. Ellos son las auténticas estrellas de «Godzilla» y Matthew Broderick, Jean Reno, María Pitillo o Hank Azaria, no pasan el listón de secundarios. Sofisticadas cámaras, imágenes creadas con ordenador, maquetas de todos los tamaños y una lista interminable de trucos cinematográficos han hecho posible la amenazadora presencia de Godzilla bajo la lluvia, espectaculares escenas de masas huyendo presa del pánico, rascacielos derrumbándose como castillos de naipes, acción sin límites... Si el espectador encuentra un momento de respiro en «Godzilla»..., ¡peligro!, está a punto de atragantarse con las palomitas.

Persecuciones de camiones

BLACK DOG

Lo de las persecuciones de vehículos a toda velocidad por la carretera lleva camino de convertirse en un género cinematográfico con entidad propia –y más desde el alucinante impacto de «Speed»–. «Black Dog» bebe de estas fuentes y basa su gancho en ir más allá en las escenas de acción –la ironía y el humor negro del filme es un simple aderezo–, así que para atraer al espectador cuenta con un gigantesco camión que corre por las carreteras americanas con una carga muy especial: armas de completa y variada capacidad de destrucción. Tras ellas van agentes del gobierno y bandas de traficantes. ¿El resultado? El sueño de cualquier españolito al volante cuando un coche le cierra en una curva: un camión de mogollón de ruedas a toda velocidad con licencia para arrasar.

«Black Dog» ha sido dirigida por Kevin Hooks –«Pasajero 57»– y cuenta con Patrick Swayze –el guaperas de «Dirty Danzing» y «Ghost»– para el papel de héroe. El resto de las interpretaciones principales se han dejado en manos de dos estrellas de la canción: el cantante country Randy Travis y el rockero Meat Loaf. ¿Y los camiones? Dicen en la productora que utilizaron más de setenta para rodar la película. Después de verla, seguro que dudarás de que alguno de ellos pueda volver a ser conducido.

El héroe y la guapa en una isla desierta

SEIS DÍAS Y SIETE NOCHES

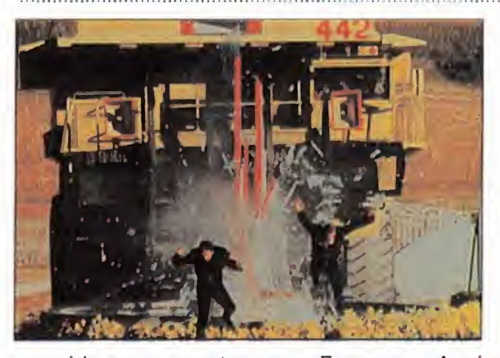


Robinson Crusoe, cuando acabó en una isla desierta, sólo gozó de la compañía de Viernes; el piloto Quinn Harris –Harrison Ford– ha tenido más suerte en «Seis Días y Siete Noches»: cuando se estrella su avión viaja acompañado por la intrépida y guapa periodista Robin Monroe –Anne Heche–. A priori, pocos seres humanos hubieran hecho ascos a encontrarse, según su sexo y encima sin competencia, con uno u otro acompañante en la paradisíaca isla de Kauai –en realidad, este trozo de tierra hawaiano es el tercer protagonista estelar de la película realizada por Ivan Reitman, director y/o productor de Hollywood cuyos trabajos nuncan fallan en taquilla–. Sólo hay un pero: si todo fuera tan perfecto, estaríamos ante una película tan aburrida como «El Lago Azul» (¡y ya es difícil!). Mas no tema el potencial espectador. En «Seis Días y Siete Noches» los protas son tan aparentemente incompatibles como Bogart y Hepburn en «La Reina de África», así que el conflicto a base de diálogos ingeniosos está servido. Por otra parte, ya se sabe que en las selvas de las islas desiertas siempre hay peligros –¿por qué las chicas de las pelis siempre tienen miedo a las serpientes?–. En resumen, todos los ingredientes para el éxito de una comedia romántica con dosis de acción, bellos paisajes y actores con glamour.



Jackie Chan, artes marciales y humor

EL SÚPER CHEF



Decir «El Súper Chef» es decir Jackie Chan; o lo que es lo mismo, la más reciente entrega de la característica mezcla de géneros cinematográficos que ha convertido al actor de Hong Kong en objeto de culto internacional entre los seguidores del cine de serie Z. Como el resto de las películas de Chan, no es apta para críticos sesudos –algo que no resulta tan grave si consideramos que tampoco Esperanza Aguirre será capaz de entenderla–.

En esta ocasión, y bajo la dirección de Samo Hung, Jackie interpreta a un peculiar cocinero de la televisión –algo así como Carlos Arguiñano, pero sin contar chistes de la Real Sociedad– que, por culpa de una cinta de vídeo y una confusión, se enfrenta tanto a una banda de traficantes de droga liderada por Giancarlo –Richard Norton– como a un grupo de peligrosos moteros, los Demons. El resto es acción sin respiro, persecuciones trepidantes, artes marciales a lo Bruce Lee, humor que antes ya se había inventado Buster Keaton, o destrozos de coches y edificios que ya hubiera querido filmar el mismísimo Bruce Willis para sus andanzas en junglas de cristal.

Espíritu punk

AMPHETAMINE DISCHARGE



En Amphetamine Discharge siempre ha primado, por encima de cualquier otra consideración artística, el espíritu punk; entendido como montar un grupo musical donde molesta el virtuosismo, lo que importa es comunicarse y el objetivo, pasárselo bien. Vistos los resultados, Aurora López, J. Antonio López, Joaquín Díaz y Manolo Fernández, lo han conseguido.

Cualquier festival español hace un hueco en la programación para este grupo sevillano, que así no paga entrada y tiene bebidas gratis. Ha teloneado a santones del pop-rock como Oasis o Faith No More, y grabado discos –«Rotaflex», «Parking», «We Come to Smash this Time» y el reciente «I Just Wanna Kiss»–, algo por lo que vendería su alma al diablo la juventud de medio mundo. Y, por si todavía fuera poco, hasta sus respectivos papás y mamás han encontrado motivos para sentirse orgullosos de la actividad de sus hijos, cuando han visto que les pedían canciones seres tan respetables como un director de éxito –Amenábar para la película «Abre los Ojos»– y una importante empresa de refrescos –el anuncio de Kas que nos ha refrescado el verano–.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

3 SKULLS OF TOLTECS

¿Cómo se consigue fumar la pipa de la paz?

Josep Goig. Valencia.

El apache de la puerta de la tienda donde están negociando el jefe indio y el senador no te dejará entrar. Será necesario sobornarle, pero desconoces la lengua del rostro pálido lo suficiente como para saber expresar con corrección que lo que quiere es un chicle. Usando el cuchillo que has encontrado en el poblado indio puedes arrancar el chicle que hay en un árbol cercano a la destilería de whisky, y dárselo al indígena americano. Una vez en medio de las conversaciones, acepta la pipa de la paz, pero mientras estén distraidos, sustituye el tabaco de la pipa por el que le diste el soldado francés del monasterio tolteca.

¿Cómo se libera a Toro de la cárcel?

Jaime Sánchez. Alicante.

Vuelve al despacho, y se ve hacia la sospechosa puerta cerrada a la izquierda, usa la llave en la cerradura..., pero como así no va bien, usa la esponja en la alarma primero, y luego usa la llave en la cerradura. Encontrarás una caja fuerte, pero esta vez es mejor no tratar de abrirla usando cartuchos de dinamita. Ahora abre la celda usando la llave de la celda y se entrevístate con Toro.

¿Cómo fabrico el whisky?

Pablo Román. Valencia.

Siguiendo el mapa de la botella de whisky, descubrirás una cabaña en medio del bosque el experto destilador te explicará qué cosas necesitas para hacer un buen whisky –cebada: vuelve a la tienda del gran jefe y recoge del caldero unas semillas; con ellas se dirige al cementerio, donde tras encontrar la parcela adecuada, la ara con el pico, planta las semillas, usa la nube mágica y finalmente recoge la cebada. Azúcar: lo obtienes robándolo en la tienda. Barril: vuelve al fuerte y se dirige a la ventana frente a la cual los torpes soldados están haciendo instrucción, y echa un vistazo por ella: sorprende al coronel bañándose, y necesitado de una toalla; tras hablar con el vigía, usa la corneta que obtuviste pescándola en el río, tras lo cual puedes recoger la bandera americana y dársela al coronel para que la use; una vez se haya ido, entra y mueve el barril fuera. Agua: de vuelta en el pueblo con barril y todo, es cuestión de llenarlo de agua usando el tonel en la torre de agua de la estación luego añade el azúcar y la cebada. Falta la tapa adecuada–. Ve al establo, sube las escaleras y mueve la señal de parking, que cae al suelo en el piso de abajo, recógela y úsala como tapadera del tonel. Ahora ve a la destilería.

BLADE RUNNER

¿Cómo puedo ser simpatizante de los replicantes o Blade Runner?

Jokin Ugarte.

En ciertos momentos del juego hay varias opciones que puedes elegir, como por ejemplo, disparar a alguien o hablar con él, y dependiendo de lo que hagas formarás tu mentalidad.

BROKEN SWORD

¿Qué hay que hacer en las alcantarillas?

Paola Martos. Málaga.

Tras abrir la tapa estarás en las cloacas donde debes buscar la nariz del payaso, un pañuelo y un pedazo de material. Luego sal de allí subiendo unas escaleras que te llevarán a un patio. Enseña la tarjeta de Rosso al portero, y después enséñale el trozo de material, con lo que podrás preguntarle si ha visto al payaso por esa zona. Te contará algo interesante que debes contar a Nico de inmediato, de manera que vuelve al lugar donde estaba el obrero y telefonéala para conseguir su dirección.

BROKEN SWORD 2

En el hotel, ¿qué hago después de coger la llave?

Ariel Campos. Buenos Aires.

Tras abrir el cajón, recoge la vasija, echa un vistazo y coge la llave –se puede echar también un vistazo a la foto de Oubier y su esposa–. Es menester también recoger el dardo del suelo y registrar el bolso de Nico, lo cual te lleva a encontrar un pintalabios, una nota y unas medias. Luego apagamos el fuego recogiendo el sifón con la esperanza de usarlo, date cuenta de que no tiene gas. Pero tras mirar la cómoda, usa el dardo para abrirla, cosa que haces de modo explosivo. Recoge el cartucho aún caliente usando las "medias", tras meter el cilindro en el sifón, hay que usarlo sobre las llamas para apagarlas, tras lo cual abrirás la puerta de un modo bastante bárbaro.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo se consigue la llave de la primera etapa del juego?

Alejandro Makol.

Debes ir a las escaleras arriba hasta encontrarse con Bruno, el gorila vestido con traje, suminístrale el vaso con ponche, momento en que le podrás quitar la llave que lleva al cinto. Si te cuesta, repite el proceso de recoger el vaso, llenarlo de ponche y dárselo a Bruno varias veces, ya que el hombre va cogiendo grado alcohólico en sangre y cada vez tarda más en bebérselo.

SHADOW OF THE COMET

Una vez que estoy en el pozo, ¿qué tengo que hacer?

Juan Antonio.

Para calmar el oleaje lanza al agua el bote de pintura. Después, coge el bote vacío y el de ácido. En la cámara siguiente llena el bote vacío de nafta en el pozo del suelo, y coges así piedra de encender. Ahora entras en el sancta sanctorum del hechicero. Éste tardará en reaccionar y te dará tiempo a derramar la nafta por el suelo y encenderla con las piedras. Un círculo de fuego le rodeará y le impedirá actuar, así que puede decirse que le ejecutarás con el arco y flechas mágicas.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Dónde se puede encuentrar el tapón de resina?

Ernesto Velázquez. E-mail.

Hay que recoger en la pollería el aparato para cortar galletas, e irse hasta la colina donde se celebran los retos, usando el cortador de galletas sobre el árbol de caucho apropiado. Para pegar el corcho resultante en la barca hay que añadir al tapón pegamento, y luego usar el conjunto en el agujero.

¿Cómo se puede conseguir el caramelo?

Eduardo J. Sánchez. E-mail.

Con Bill El Degollador, para ver la bola azul en el suelo, hay que empujar dos veces a Bill, pues se está comiendo el caramelo. Una vez con el caramelo lleno de pelos y babas, ve a la pollería y entrégaselo al propietario de la pollería. Tal cosa le produce que se le afloje el diente. Ahora dale un poco de chicle, y cuando el otro esté haciendo una bola con el chicle, pínchala.

¿Cómo se puede enfadar al pirata?

Raúl Castro. Granada.

Con Van Helgen hay que ir al teatro y recoger el guante del abrigo pirata y hay que dar al pirata con el guante, así que le retas. Cuando nos dan a escoger el armamento para el duelo, hay que cerrar las tapas de las cajas de las pistolas para poder seleccionar el banjo de detrás. El duelo empieza, y es uno de guitarristas, hay que repetir los acordes que Van Helgen hace. En el modo normal las cuerdas del banjo aparecen en texto debajo, pero sólo es cuestión de pulsar las cuerdas que acaban cada acorde igual que Van. Al final, Van Helgen se arranca con un solo de guitarra digno de Agnus, así que vuelve a las cajas de armamento, recoge una pistola, y dispara sobre el banjo. De este modo se gana la lealtad de Van Helgen.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



basic

- Caja Mini-torre
- Placa TX PRO
- Micro IBM/CYRIX 200 Mhz con la tecnología MMX
- Tarjeta gráfica PCI (2Mb)
- Disco duro 2.1 U-DMA2
- Sonido 16 bits
- CD-ROM 24X
- Disquetera 3,5
- Memoria EDO 32 Mb
- Monitor 14" 0.28 BR NE
- Teclado Windows 95
- Ratón Genius Easy Mouse
- Altavoces y Micrófono

89.900





TECNO wave

Línea POWER celeron



- Caja Semi-torre ATX
- Placa INTEL MUAI/MURCIA (sonido y VGA AGP integrada)
- Micro Intel Celeron
- Memoria SDRAM 32 Mb
- Disco duro Fujitsu 2,1 Gb IDE U-DMA2
- Disquetera 3,5
- CD-Rom LG 32x
- Monitor 14" LG 44i Digital
- Teclado Genius PS/2 W 95
- Ratón Genius NetMouse PS/2
- Altavoces 60w
- Micrófono de sobremesa
- Pack de Software

266 MHZ-139.900
300 MHZ-144.900

Línea HOME mmx

- Caja Mini-torre
- Placa con chipset TX-PRO
- Micro Intel Pentium MMX™
- T. gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
- Sonido 16 bits compatible Sound Blaster
- Disco duro 2.1 U-DMA2
- CD-ROM 32X
- Disquetera 3,5
- Memoria 32 Mb EDO
- Monitor 14" 0.28 BR NE
- Teclado Windows 95
- Ratón Genius Easy Mouse
- Altavoces 60w
- Micrófono
- Pack Software

200 MHZ-109.900



Línea HOME pentium II

- Caja semi-torre
- Placa con chipset compatible 440-LX
- Micro Intel Pentium II®
- T. gráfica S3-Virge 3D (4 Mb)
- Sonido 16 bits compatible Sound Blaster
- Disco duro 2.1 U-DMA2
- CD-ROM 32X
- Disquetera 3,5
- Memoria 32 Mb SDRAM
- Monitor Goldstar LG-44i 14"
- Teclado Windows 95
- Ratón Genius NetMouse PS2
- Altavoces 60w
- Micrófono
- Pack Software

300 MHZ-159.900
333 MHZ-179.900

Línea POWER mmx

- Caja Mini-torre (Lujo)
- Placa con chipset Intel 439-TX
- Micro Intel Pentium MMX
- Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (4 Mb)
- Tarjeta sonido Sound Blaster 16 PnP
- Disco duro Fujitsu 2.1 U-DMA2
- CD-ROM LG 32x
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria SDRAM 32 Mb
- Monitor GoldStar LG-44i 14"
- Teclado Genius Windows 95
- Ratón Genius NetMouse
- Altavoces 60w
- Micrófono
- Pack Software

GARANTIA 3 COMPONENTES 3 AÑOS MANO DE OBRA

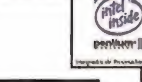
200 MHZ-129.900





Línea POWER pentium II

- Caja Gran torre ATX (Lujo)
- Placa Intel SEATTLE® con chipset i440-BX
- Micro Intel Pentium II
- T. gráfica AGP S3-Virge GX/2 con salida a TV
- Tarjeta de sonido S. Blaster AWE 64
- Disco duro Fujitsu 3.2 U-DMA2
- CD-ROM LG 32x
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 32 Mb SDRAM (100)
- Monitor GoldStar LG-44i 14"
- Teclado Mecánico Windows 95
- Ratón Genius NetMouse PS2
- Altavoces 160w
- Micrófono
- Pack Software



300 MHZ-189.900
333 MHZ-214.900
350 MHZ-234.900
400 MHZ-269.900



[Sistema operativo no incluído] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]





POR LA COMPRA DE UN ORDENADOR, TE REGALAMOS TODO ESTE SOFTWARE (1)



* TU ORDENADOR A LA CARTA

DISCOS DUROS

Linea HOME	
2,1 a 3,2 U-DMA2	2.500
2,1 a 4,3 U-DMA2	4.500
Linea POWER	
2,1 Fujitsu a 3,2 U-DMA2 Fujitsu	2.000
3,2 Fujitsu a 4,3 U-DMA2 Fujitsu	3.000
3,2 Fujitsu a 5,2 U-DMA2 Fujitsu	8.000
3,2 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 Fujitsu	11.000
3,2 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 IBM	20.000

MEMORIA

32 Mb EDO a 64 Mb EDO	5.000
32 Mb SDRAM a 64 Mb SDRAM	7.500
32 Mb SDRAM a 64 Mb SDRAM (100MHz)	8.000

CAJAS

Linea HOME	
Minitorre a Semitorre	2.000
Act. Pentium II a formato ATX (placa+caja)	5.000
Linea POWER	
Minitorre Lujo a Semitorre Lujo	7.500
Minitorre Lujo a Torre Lujo	9.000

TECLADO

Win95 a Mecánico W95	2.000
Win95 a PS/2 W95	2.000

TARJETAS DE SONIDO

Linea HOME	
Sonido 16 bits a Sound Blaster 16	4.000
Linea POWER	
De Sound Blaster 16 a:	
Sound Blaster AWE 64 value	6.500
Maxi Sound Dynamic 3D	8.000
De Sound Blaster AWE 64 a S. B. AWE 64 Gold	13.500

MONITOR

Linea HOME	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	4.000
14" 0,28 BR NE A 17" 0,28 BR NE	27.000
14" 0,28 BR NE a 14" LG GoldStar	6.000
Linea POWER	
14" LG-44i a 15" LG-571 (1024*768)	10.000
14" LG-44i a 15" LG-571 (1280*1024)	11.000
14" LG-44i a 17" LG 771 (1280*1024)	48.000
14" LG-44i a 15" Samsung SM500s	16.000
14" LG-44i a 15" Samsung SM500b	23.000
14" LG-44i a 17" Samsung SM700s	56.000
14" LG-44i a 17" Samsung SM700p	95.000
14" LG-44i a 15" Sony 100EST 0,25	39.000
14" LG-44i a 15" Sony 100GST 0,25	52.000

TARJETAS GRÁFICAS

Ampliación SVGA (2MB)	2.500
S3- Virge 4Mb a Diamond S. Viper 330 PCI	8.000
S3- Virge GX/2 a Intel Expres 4Mb AGP	5.000
S3- Virge GX/2 a Intel Expres 8Mb AGP	12.000
S3- Virge GX/2 a Millenium II - 4 Mb	27.000
S3- Virge GX/2 a Millenium II - 8 Mb	33.000
S3- Virge GC/2 a Diamond S. Viper 330 AGP	10.000
S3- Virge GX/2 a Diamond S. Fire GL-1000	33.000

SOFTWARE

MS-DOS	6.000
MS-DOS + Windows 3.11	14.000
Windows 95 R2	15.800
Windows 98	**15.800**
Lotus SmartSuite	4.500
Microsoft Home	4.300
Microsoft Office PYME Ed. 2	42.000
OS/2 Warp	9.000

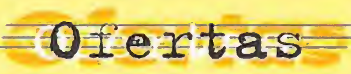
MODEM

Interno HSP-33.6	7.000
Zoom 33.6 interno	12.000
Zoom 33.6 externo	14.000
Supra 56K interno	12.000
Supra 56K externo	14.000
Us-Robotics 33.6 interno WINMODEM	17.000
Us-Robotics 33.6 externo	25.000

Incluye kit de conexión y acceso Internet

IMPRESORAS

Epson Stylus 300	17.990
Epson Stylus 400	25.990
Epson Stylus 600	33.990
Epson Stylus Photo 700	43.990
HP Deskjet 400L	19.990
HP Deskjet 670c	25.990
HP Deskjet 690c PLUS	34.990
HP Deskjet 720c	43.990



Impresora HP 400L+Escaner Mano Primax Color
23.990

Aceleradora gráfica con chipset 3Dfx
15.990

Modem 33,6 interno (chip Rockwell)+ 3 meses de conexión gratis a Internet
13.990

pedidos por telEfono: 902-17-18-19

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situacion los precios a aplicar son los de la pagina siguiente.
(1) Excepto modelo BASIC

CENTRO MAIL

HARDWARE

www.centromail.es



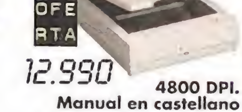
ESCANERS — 2 AÑOS DE GARANTIA

COLOR MANO



5.990

COLORADO DIRECT



12.990 — 4800 DPI. Manual en castellano

COLORADO D 600

19.900

SOBREMESA PHODOX



29.500

SOBREMESA 4800 JEWEL



23.900 — SCSI • 4800 DPI. Incluye Controladora

SOBREMESA PROFI 9600

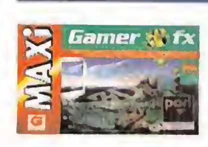
39.900 — SCSI • Resolución de 600x1200

SUBWOOFER — ALTAVOCES



- 60 W: 2.990
- 120 W: 5.990
- Subwoofer: 12.990
- 300 W: 9.990
- 240 W: 7.990

ACELERADORAS 3Dfx



MaxiGamer 23.990

Maxi Voodoo 2
- 8 Mb 38.990
- 12 Mb 45.990



Monster 16.990

3D Monster II
- 8 MB 34.990
- 12 MB 45.990



Creative Blaster (+ JUEGOS)
- 8 Mb 39.990
- 12 Mb 52.990

Regalo Game Pad Creative Cobra en el modelo 8Mb

MODEMS

Zoom 33,6

Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada.
Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

Int: 12.990
Ext: 14.990

Supra 56k

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 56 k por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.




Int: 12.490
Ext: 14.990

US-Robotic 33,6

Ext: 25.990
Int: WinModem 17.990

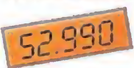


56e Message 32.990

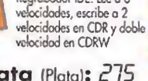
Kit Conexión y Acceso GRATIS a Internet al comprar cualquier modelo

REGRABADORAS

Traxdata 2*2*6



Regrabador IDE. Lee a 6 velocidades, escribe a 2 velocidades en CDR y doble velocidad en CDRW



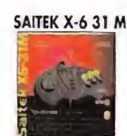
- **CDR Traxdata** (Plata): 275
- **CDR Traxdata** (Caja 10 u. Softpack): 2.550
- **Etiquetadora Traxdata CDs:** 5.990

IMPRESORAS



Hewlett Packard 400L	19.990
Hewlett Packard 670	27.990
Epson Stylus 300	17.490
Epson Stylus 400	26.990

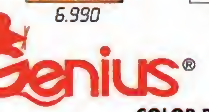
JOYSTICKS

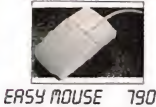





FIRESTORM ULTRASTRIKER 4.990	GENIUS F-21 FLIGHT 2000 3.495	GRAVIS ANALOG PRO 4.990	GRAVIS BLACKHAWK 6.990	GRAVIS FIREBIRD 2 13.990
GRAVIS GAME PAD 3.990	GRAVIS GAME PAD PRO 6.990	GRAVIS THUNDERBIRD 8.990	MEDIASTORM ULTRASTRIKER MAX 5.990	POWERSTATION 5.990
SAITEX X36F PROGRAMABLE 15.995	SAITEK X-6 31 M 3.995	SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO 24.990	SIDEWINDER PRECISION PRO 13.990	THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP 25.990
THRUSTMASTER F-16 FLCS 24.990	THRUSTMASTER F-16 TQS 24.990	THRUSTMASTER FORMULA T-2 20.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 12.990	THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT. 9.990
THRUSTMASTER PHAZER PAD 8.990	THRUSTMASTER RAGE 3D 6.990	THRUSTMASTER TOP GUN 6.990	THRUSTMASTER X FIGHTER 7.990	VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990

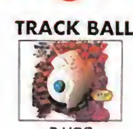


PS/2 & Serie



- EASY MOUSE 790
- NET MOUSE 1.490

TRACK BALL



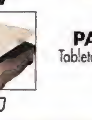

3.490

COLOR PAGE VIEW



12.490

SCANMATE COLOR DELUXE



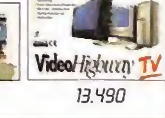
5.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo




9.990

VIDEO HIGHWAY TV
Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.



13.490

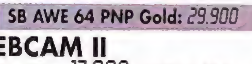
MULTIMEDIA

CREATIVE — CREATIVE LABS

Sound BLASTER AWE 64 VALUE



15.490

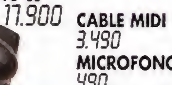


Sound BLASTER 16 Plug & Play



8.900

WEBCAM II



11.900

- CABLE MIDI 3.490
- CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990
- MICROFONO 490
- MICROFONO+AURICULARES 790

ALMACENAMIENTO

iomega

- ZIP externo Paralelo 25.990
- ZIP externo SCSI 25.990
- disco ZIP 100 Mb 2.290

FUJITSU

- FUJITSU DYNAMO 640 externo SCSI 64.990
- KIT PARALELO 8.490
- CARTUCHO 3.190

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA
- Chipset Intel 439-TX 11.990
- Pentium II Chipset Intel 440-LX formato B AT 16.990
- Pentium II Chipset Intel 440-LX formato A TX 18.990
- Intel Seattle/Sevilla 31.990
- Intel Muai/Murcia 31.990

CONTROLADORA
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA AVA 11.490
- SCSI Adaptec 1520B ISA 14.990
- SCSI Adaptec 1542 ISA OEM 36.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI OEM 34.990
- SCSI Adaptec 2940 UW OEM 42.990

DISCO DURO (30 meses de garantía)
- 2,1 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 23.490
- 3,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 26.990
- 4,3 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 29.990
- 5,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 34.990
- 6,4 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 37.990
- 8,4 Gb IDE U-DMA2 IBM 47.990

MICRO EN CAJA (3 años de garantía)
- INTEL PENTIUM PRO 200 109.990
- INTEL PENTIUM MMX 200 24.990
- INTEL PENTIUM II 266 39.990
- INTEL PENTIUM II 300 49.990
- INTEL PENTIUM II 333 72.990
- INTEL PENTIUM II 350 94.990
- INTEL PENTIUM II 400 129.990
- INTEL CELERON 266 19.990
- INTEL CELERON 300 24.990

TECLADO
- Teclado membrana Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 4.990

MEMORIA (3 años de garantía)
- SIMM 1Mb 30 contactos 1.490
- SIMM 4Mb 1.490
- SIMM 8Mb 2.190
- SIMM 16Mb 2.990
- SIMM 32Mb 5.990
- SIMM 4Mb EDO 1.490
- SIMM 8Mb EDO 1.990
- SIMM 16Mb EDO 2.990
- SIMM 32Mb EDO 5.990
- DIMM 32Mb SDRAM 5.990
- DIMM 64Mb SDRAM 13.490
- DIMM 128Mb SDRAM 27.990
- Memoria Amp SVGA 1Mb (60 ns) 1.990

TARJETA GRÁFICA SVGA
- PCI S3 Virge 4Mb 6.990
- AGP INTEL EXPRESS 2X-4Mb 14.990
- AGP INTEL EXPRESS 2X-8Mb 17.990
- PCI Matrox Millenium-II 4Mb 31.990
- PCI Matrox Millenium-II 8Mb 39.990
- AGP Productiva G100-8Mb 17.990
- PCI Viper 330 4Mb 13.990
- AGP Viper 330 4Mb 13.990

MONITOR (3 años de garantía)
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- LG 14" 44i 27.990
- LG 15" 55i 36.990
- LG 15" 57i 37.990
- SAMSUNG 15" SM500s 39.990
- SAMSUNG 15" SM500b 49.990
- SONY 15" EST 64.990
- SONY 15" GST 74.990
- LG 17" 77i 74.990
- SAMSUNG 17" SM700S 89.990

CD ROM
- IDE 24X 7.990
- IDE 32X 8.990
- LG-GOLDSTAR IDE 32X 10.990
- CD-R Virgen Traxdata-jewel 275
- CD-R Virgen Traxdata-caja 10 u. (cartón) 2.550
- CD-R Virgen Bulk 215

VENTILADOR
- Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200 1.190
- Ventilador PENTIUM II 1.990

DISQUETERA
- 3,5" 1,44 Mb 3.990

CAJA
- Minitorre 3.990
- Semitorre 5.990

IVA INCLUIDO

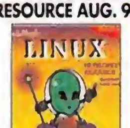


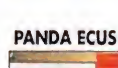
MULTIMEDIA

CENTRO MAIL
www.centromail.es

UTILIDADES

Producto	Precio
LINUX DEVELOPER'S RESOURCE AUG. 97	CD 3.495
PANDA ANTIVIRUS HOME	CD 9.995
PANDA ECUS	CD 4.900
VOICE TYPE SIMPLY SPEAKING GOLD	CD 12.900
WINDOWS'98	CD 11.990



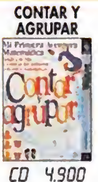
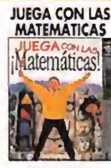
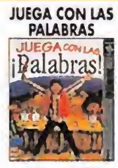



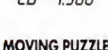
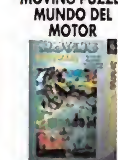


EDUCATIVOS

Producto	Precio
ANIMALES INCREIBLES	CD 4.900
BIG JOB	CD 4.900
CONTAR Y AGRUPAR	CD 4.900
JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS	CD 4.900
JUEGA CON LAS PALABRAS	CD 4.900
LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO	CD 2.995
MOVING PUZZLE DEPORTES DE ACCIÓN	CD 1.995
MOVING PUZZLE FENÓMENOS NATURALES	CD 1.995
MOVING PUZZLE MUNDO MARINO	CD 1.995
MOVING PUZZLE MUNDO DEL MOTOR	CD 1.995
MOVING PUZZLE VIDA SALVAJE	CD 1.995
MOVING PUZZLE VISTAS AÉREAS	CD 1.995
NODDY	CD 4.900
PINGU	CD 4.900
PIRATAS	CD 4.900
SUMAR Y RESTAR	CD 4.900
TAMAGOTCHI	CD 5.795
WALLACE & GROMIT	CD 4.900

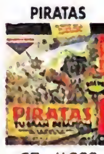











INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

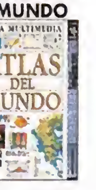
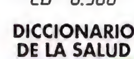
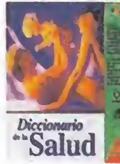


Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovía. Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT.* Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: *news, chat, FTP...* Versión completa de Microsoft Internet Explorer 4.0 y todos sus componentes adicionales. Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow. Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estas demos totalmente jugables:** *Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.*

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	2.900
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	9.900

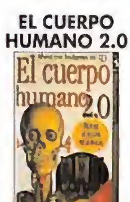
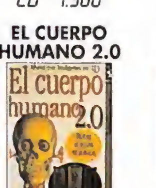
OBRAS DE CONSULTA

Producto	Precio
ATLAS DEL MUNDO	CD 8.900
ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO	CD 7.900
CASTILLO	CD 7.900
CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0	CD 8.900
CONEXIONES	CD 7.900
DICCIONARIO DE LA SALUD	CD 4.950
DINOSAURIOS	CD 7.900
EL CUERPO HUMANO 2.0	CD 8.900
ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL	CD 9.900
ENCARTA' 98 CASTELLANO	CD 16.990
ENC. DE LA CIENCIA	CD 8.900
ENC. DE LA NATURALEZA 2.0	CD 8.900
ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT	CD 7.900
ENICLOPEDIA DEL CINE ESPAÑOL	CD 6.950
ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO	CD 8.900
ENC. MULTIMEDIA SALVAT'98	CD 14.900
ENC. UNIVERSAL MULT. MICRONET	CD 14.500
FELINOS	CD 7.900
GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA	CD 8.900
HISTORIA DEL ARTE SALVAT	CD 14.900
HISTORIA DEL MUNDO	CD 8.900
LA TIERRA	CD 7.900
MI PRIMER DICCIONARIO	CD 4.900
SALVAJE	CD 4.900
TALLER DE INVENTOS	CD 4.900

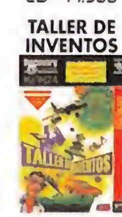








IDIOMAS

TELL ME MORE INGLES



AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990
NEGOCIOS 8.990

TELL ME MORE FRANCÉS



AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

TELL ME MORE ALEMÁN



AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

INGLES CON RAYMAN

AVANZADO/INTERMEDIO 3.995
PRINCIPIANTE 3.995

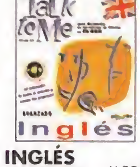
ENGLISH + V.2

AVANZADO 5.990
INICIACIÓN 5.990
BÁSICO 5.990
INTERMEDIO 5.990

TALK TO ME

INGLÉS
CURSO COMPLETO
9.990





INGLÉS
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990



FRANCÉS
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990



ALEMÁN
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990



ITALIANO
AVANZADO
NEGOCIOS 4.990
PRINCIPIANTE
INTERMEDIO 3.990

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 30/09/98 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORES



Recomendados

GADGET



CD 7.450

Súbete en un tren que te llevará a un viaje por el tiempo. Tu misión es salvar el mundo del choque con un cometa. Maneja maquinaria compleja. Conoce a 26 personajes. Gráficos en 3D.

JOURNEYMAN PROJECT 3



CD 7.495

Viaja en el tiempo, adopta múltiples identidades, relaciónate con personajes de antiguas civilizaciones y ábrete paso entre una compleja trama de intrigas y amenazas. El destino del planeta pende de un hilo. Eres la única esperanza.

OF LIGHT AND DARKNESS



CD 7.495

Cada 100 años se abre una puerta que comunica la luz y la oscuridad. Tu misión será rescatar a la humanidad para que el Señor oscuro no sumerja al mundo en las tinieblas durante 100 años.

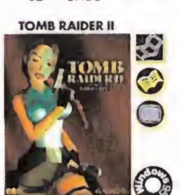


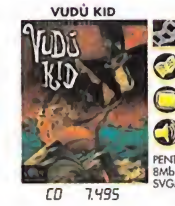


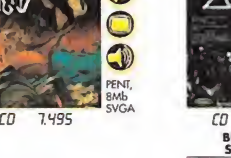
Novedades



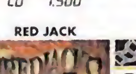


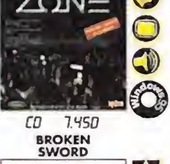
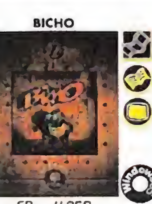















- ATLANTIS — CD 6.995 — PENT, 8Mb SVGA
- BICHO — CD 4.950
- BLACK DAHLIA — CD 8.495
- BLADE RUNNER — CD 7.495
- BROKEN SWORD II — CD 6.795
- DEATHTRAP DUNGEON — CD 7.495
- DREAMS — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA
- EGIPTO 1156 A.C. — CD 7.450
- EXPEDIENTE X — CD CONS.
- HOLLYWOOD MONSTERS — CD 2.795
- HOPKINS FBI — CD 6.450
- JACK ORLANDO — CD 4.995 — 486, 16Mb SVGA
- LA PESADILLA TURCA — CD 7.900
- LANDS OF LORE II — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA
- LITTLE BIG ADVENTURE 2 — CD 6.495 — PENT, 8Mb SVGA
- PANDORA DIRECTIVE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- PAX CORPUS — CD 6.795
- QUEEN: THE EYE — CD 7.495
- RED JACK — CD CONS.
- RIVEN (MYST CONTINUA) — CD 7.495
- THE CURSE OF MONKEY ISLAND — CD 6.495
- THE LAST EXPRESS — CD 7.495
- TOMB RAIDER II — CD 7.495
- VUDÚ KID — CD 7.495 — PENT, 8Mb SVGA
- ZERO ZONE — CD 7.450
- ZOMBIEVILLE — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- ZORK GRAND INQUISITOR — CD 7.495

Ofertas











- BROKEN SWORD — CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA
- CHRONOMASTER — CD 2.995 — 486, 4Mb VGA
- DRAGON LORE II — CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA
- DUNE — CD 1.250 — 386, 4Mb VGA
- FABLE — CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA
- GABRIEL KNIGHT — CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- GABRIEL KNIGHT 2 — CD 2.995 — 486, 4Mb SVGA
- LARRY VII — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- LIGHTHOUSE — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- LOST EDEN — CD 1.990 — 486, 4Mb VGA
- LURE OF THE TEMPRESS — CD 1.250 — 386, 4Mb VGA
- PHANTASMAGORIA — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- PHANTASMAGORIA II — CD 2.995
- POLICE QUEST SWAT — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- RAMA — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- THE 11th. HOUR — CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA
- THE 7th. GUEST — CD 1.250 — 386, 4Mb SVGA
- TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS — CD 3.495 — PENT, 16Mb SVGA
- TOONSTRUCK — CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA
- TORIN'S PASSAGE — CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA
- VERSALLES — CD 2.995



MANUAL ESPAÑOL


PANTALLA ESPAÑOL

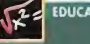
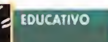
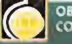
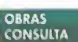
VOCES ESPAÑOL


MANUAL INGLES

PANTALLA INGLES

VOCES INGLES


AVENTURA GRAFICA


DEPORTE


EDUCATIVO


OBRAS CONSULTA


ESTRATEGIA

JUEGOS

CENTRO MAIL

ROL - ESTRATEGIA - INTELIGENCIA - MESA

www.centromail.es

Novedades

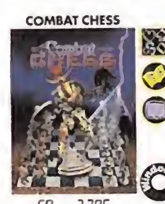
AGE OF EMPIRES
CD 7.495


ARMOR COMMAND
CD 7.495

ARMY MEN
CD CONS.


BATTLEZONE
CD 7.495


CIVILIZATION II
CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA


COMBAT CHESS
CD 2.795

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
CD 6.795 — 486, 8Mb VGA

CONSTRUCTOR
CD 6.795 — 486, 8Mb SVGA

DARK OMEN
CD 6.795


DIABLO
CD 8.495

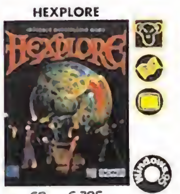

DUNGEON KEEPER
CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA

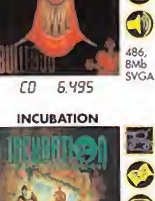
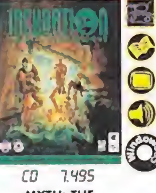

EARTH 2140
CD 4.995 — PENT, 16Mb SVGA

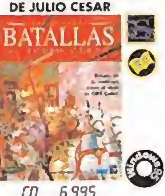
EVOLUTION
CD 4.900

FALLOUT
CD 7.495

GETTYSBURG
CD 6.495


HEXPLORE
CD 6.795



INCUBATION
CD 7.495


LAS GRANDES BATALLAS DE JULIO CESAR
CD 6.995

LORDS OF MAGIC
CD 6.495

MAX 2
CD 7.495

MECH COMMANDER
CD 7.495


MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN
CD 7.495

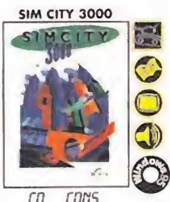

MYTH: THE FALLEN LORDS
CD 7.495


PACIFIC GENERAL
CD 7.495

PANZER COMMANDER
CD 7.495

PRO PINBALL: TIMESHOCK!
CD 2.495 — PENT, 8Mb SVGA

SEVEN KINGDOMS
CD 7.495


SIM CITY 3000
CD CONS.


SOLDIERS AT WAR
CD 7.495


STARCRAFT
CD 6.495

STAR WARS REBELLION
CD CONS.

SYYRAH
CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA

TAKERU
CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA


TERCER MILENIO
CD 7.495


TOTAL ANNIHILATION
CD 7.495

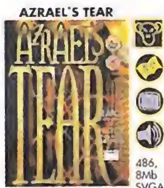

UBIK
CD 7.495

WARBREEDS
CD 6.795

WARCRAFT II
CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA

WARGAMES
CD CONS.

Ofertas


AZRAEL'S TEAR
CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA


CAESAR II
CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA


CREATURES
CD 2.990


IMPERIUM GALACTICA
CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA


MAX
CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA


OUTPOST 2
CD 2.995 — PENT, 16Mb SVGA

SYNDICATE WARS
CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA


WARHAMMER
CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA

Z
CD 1.990 — 486, 8Mb VGA

Recomendados

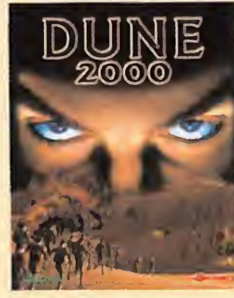
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES



CD 6.795

El juego español nº1 en Europa. 3D de más de 350 edificios, estructuras, vehículos y armas de la 2ª Guerra Mundial. 20 misiones con escenarios, objetivos y desafíos variados. Controla más de 40 clases de tropas.

DUNE 2000



CD 7.495

Estrategia en tiempo real. Estas en el año 2.000 y tendrás que poner a prueba toda tu inteligencia. Utiliza tu instinto en el campo de batalla y en la búsqueda de recursos para crear tu imperio.

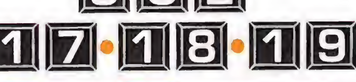
FINAL FANTASY VII

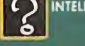
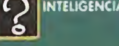
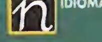
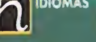
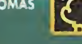
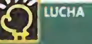


CD 7.495

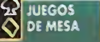
Eres Cloud Strife un mercenario ex-miembro de las fuerzas diabólicas de shinra. Explora lugares imponentes y maravillosos. Forma equipo y juega con un total de 9 personajes.


pedidos por teléfono:


902 17 18 19

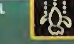
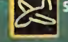
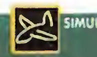


INTELIGENCIA


IDIOMAS



LUCHA

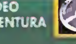

JUEGOS DE MESA

PACKS

PLATAFORMAS

ROL

ARCADE




SIMULADORES


VIDEO AVENTURA

SHAREWARE

UTILIDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

JUEGOS

DEPORTES - LUCHA

Recomendados

COLIN McRAE RALLY



CD 7.495

Participa en un Rally con 52 etapas únicas a través de 8 países. El control de mayor realismo hasta la fecha. 12 coche mundiales de Rally modelados con láser. Prueba contrarreloj. 5 perspectivas distintas.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98



CD 5.495

Gana el mundial para tu país....El Campeonato real de Francia´98 con todos los equipos, grupos, estadios y jugadores. Una multitud de hinchas con sus cánticos especificos apoyando a cada país.

PC BASKET 6.0



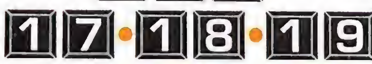
CD 2.795

Estadísticas comparadas. Liga Manager y Pro-Manager. Todas las competiciones nacionales, continentales y el Dinamic All-Stars. Juego en 3D: Jugadores poligonales y sonido ambientado original. Narración de Sixto Miguel Serrano y Epi.



pedidos por teléfono:





902 17·18·19

Novedades



- CASTROL HONDA SUPERBIKE W.C. — CD 7.495
- DEER HUNTER — CD 3.750
- EXTREME TENNIS — CD 2.995



- F1 RACING SIMULATION — CD 8.495
- FIFA RUMBO AL MUNDIAL´98 — CD 5.495
- FIGHTING FORCE — CD 7.495
- FUTBOL MANAGER´98 — CD 5.795
- GOLF PRO — CD 2.795
- GRAND PRIX LEGEND — CD CONS.





- INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP — CD 5.995
- KICK OFF´98 — CD 2.795
- LAST BRONX — CD 5.795
- MICROMACHINES V3 — CD 6.795
- MONSTER TRUCKS MADNESS 2 — CD 7.495
- MOTO RACER — CD 6.495



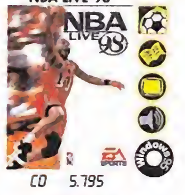


- NBA ACTION´98 — CD 5.795
- NBA LIVE´98 — CD 5.795
- NHL´99 — CD CONS.
- PC FÚTBOL 6.0 — CD 2.795
- PC FÚTBOL 6.0 EXTENSION 1 — CD 2.350
- PC FUTBOL: SELECCIÓN ESPAÑOLA — CD 2.995



- PROST GRAND PRIX — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495
- REDLINE RACER — CD 6.795
- SCREAMER RALLY — PENT, 16Mb SVGA — CD 3.895
- SEGA TOURING CAR — CD 5.795
- STREET FIGHTER ALPHA — CD 4.895
- SUPER MATCH SOCCER — CD 6.795









- TIGER WOODS´99 — CD CONS.
- TOCA TOURING CAR — CD 7.495
- TRIPLE PLAY BASEBALL´99 — CD 5.795
- VR SPORTS POWERBOAT RACING — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495
- WORLWIDE SOCCER — CD 6.495
- WRECKIN CREW — CD CONS.







Ofertas

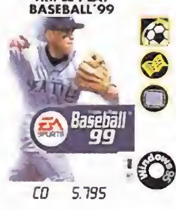




- DAVIS CUP TENNIS — 486, 8Mb SVGA — CD 1.995
- DEATH RALLY — 486, 8Mb VGA — CD 1.990
- FUTBOL PRO — CD 750











- GRAND PRIX MANAGER 2 — PENT, 16Mb SVGA — CD 1.995
- KIKO WORLD FOOTBALL´98 — CD 3.995
- LINKS LS LEGEND IN SPORTS´97 — 486, 12Mb SVGA — CD 2.995
- MANIC KARTS — 486, 8Mb SVGA — CD 1.250
- ROAD RASH — CD 2.990
- SCREAMER 2 — PENT, 8Mb SVGA — CD 1.990









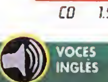
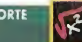
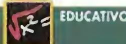
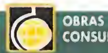
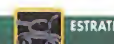




- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 — 486, 4Mb SVGA — CD 2.990
- SPEED DEMONS — 486, 8Mb SVGA — CD 2.495
- TOSHINDEN — 486, 8Mb SVGA — CD 1.990
- VIRTUAL KARTS — 486, 8Mb VGA — CD 1.995
- WORLD FUTBOL´98 — CD 1.990
- ZONE RAIDERS — 486, 8Mb VGA — CD 1.495





 MANUAL ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 PANTALLA INGLES
 VOCES INGLES
 AVENTURA GRÁFICA
  DEPORTE
  EDUCATIVO
 OBRAS CONSULTA
  ESTRATEGIA

Novedades

ABE'S ODDYSEE — CD 6.495

BEAST WARS — CD 5.795



BLASTER — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA



BUGRIDERS — CD 5.795



BUST-A-MOVE 2 — CD 5.795 — 486, 8Mb SVGA

CROC — CD 6.795

DEATHMATCH MAKER II (EDITOR QUAKE II) — CD 3.995

DIE BY THE SWORD — CD 7.495

FORSAKEN — CD 7.495

FROGGER — CD 5.795



GEX 3D: ENTER THE GECKO — CD 6.495



GUTS'N'GARTERS — CD 5.995 — PENT, 16Mb SVGA

HEAVY GEAR — CD 7.495

HEXMAKER — CD 3.995

JAZZ JACKRABBIT 2 — CD 5.795

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II — CD 7.495



KLINGON HONOR GUARD — CD 7.495



LUCKY LUKE — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA

MAXIMUN FORCE — CD 5.795

NUCLEAR STRIKE — CD 5.795

OUTWARS — CD 7.495

PANDEMONIUM 2 — CD 6.795



POWER RANGERS ZEO VS MACHINE EMPIRE — CD 2.495 — 486, 8Mb SVGA



QUAKE II — CD 7.495

RAYMAN DESIGNER — CD 3.995 — PENT, 16Mb SVGA

REALMS OF THE HAUNTING — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA

RESIDENT EVIL — CD 5.495



SHADOW MASTER — CD 6.795



SHADOW WARRIOR — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA



STAR WARS: SHADOW OF EMPIRE — CD 6.495

TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA

TUROK — CD 7.495

Ofertas

CARMAGEDDON — CD 2.990 — PENT, 8Mb SVGA



CREATURE SHOCK — CD 1.250 — 486, 4Mb SVGA



DUKE NUKEM 3D — CD 3.495 — 486, 8Mb SVGA



FINAL DOOM — CD 1.990 — 486, 4Mb VGA



HERETIC — CD 2.990 — 486, 4Mb VGA

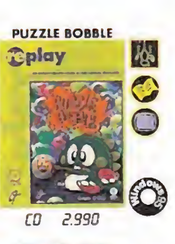


HEXEN — CD 2.990 — 486, 4Mb VGA

MORTAL COIL — CD 995 — 486, 4Mb VGA



PUZZLE BOBBLE — CD 2.990



QUAKE — CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA

RAYMAN — CD 3.495 — 486, 4Mb SVGA



REBEL ASSAULT II — CD 3.990 — 486, 8Mb VGA

RETURN FIRE — CD 995



SHATTERED STEEL — CD 750 — 486, 8Mb SVGA



TEMPEST 2000 — CD 795 — 386, 4Mb VGA



THE ULTIMATE DOOM — CD 2.990 — 386, 4Mb VGA



Recomendados

HEART OF DARKNESS



CD 6.495

Andy es un niño soñador adorado por su perro Whisky y odiado por su maestro y que siente pavor por la oscuridad. Tendrá que cargarse de sus mejores armas para adentrarse en la oscuridad y salvar a su amigo.

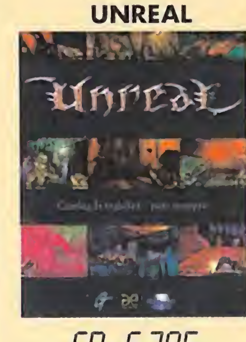
THE HOUSE OF THE DEAD



CD 5.795

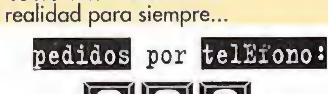
Te enfrentarás con 36 tipos de criaturas incluyendo zombis podridos, primates bio-genéticos, gigantescos gusanos y además deberás coleccionar puntos por el camino. Tu misión será la de rescatar a un grupo de científicos.

UNREAL

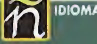
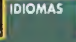
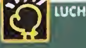
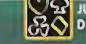
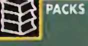
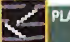
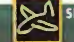
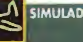


CD 6.795

Te encuentras en el mundo real...pero no se parece al que conoces. Eres un intruso en el mundo tridimensional más bonito, ordenado y rápido jamás creado. Tócalo, respíralo... sobrevive. Cambiará la realidad para siempre...





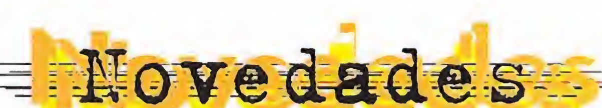
 INTELIGENCIA   IDIOMAS  LUCHA  JUEGOS DE MESA   PACKS   PLATAFORMAS   ROL  ARCADE   SIMULADORES   VIDEO AVENTURA  SHAREWARE  UTILIDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

JUEGOS

SIMULADORES - PACKS



Recomendados

M1 TANK PLATOON 2



CD 7.495

Ponte al mando de 4 carros de combate M1A2 Abrams y su tripulación. Escoge un escenario de combate y ponte en línea de batalla gracias a un generador aleatorio de las mismas. Gráficos 3D.

TEAM APACHE





CD 7.495

Armado hasta los dientes y vestido para matar. Gráficos 3D. Dirige un equipo de hasta 6 helicópteros. Jugabilidad ilimitada. Modos de juego escalables. Soporte Multi-Jugador.

X-COM INTERCEPTOR



CD 7.495

Combate a los alienígenas desde el caza de última generación interceptor. Lucha nave a nave en tiempo real en 3D y en primera persona.

pedidos por telEfono:

902 17-18-19



Novedades











- 6881 HUNTER KILLER — CD 7.495
- AIR WARRIOR III — CD 7.950
- AIRLINE SIMULATOR — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495
- ARMORED FIST 2 — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495
- BOEING 737 JET SIMULATOR — 486, 4Mb VGA — CD 6.495
- COMANCHE 3 — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495
- CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR — CD 7.495
- F-15 — CD 7.495
- F-22 ADF — CD 7.495









- F22 RAPTOR — CD 7.495
- FALCON 4.0 — CD CONS.
- FIGHTERS ANTHOLOGY — CD 7.495
- FLIGHT SIMULATOR '98 — CD 8.990
- FLIGHT UNLIMITED II — CD 7.995
- FLYING CORPS GOLD — CD 2.795

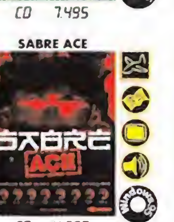








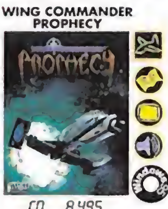
- I-WAR — CD 7.495
- IF 22 RAPTOR SIMULATOR V5 — CD 7.495
- JETFIGHTER FULLBURN — CD 7.495
- JOIN STRIKE FIGHTER — CD 7.495
- LONGBOW 2 — CD 7.495
- PANZER 44 — CD 7.950











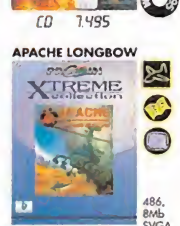


- RED BARON II — CD 5.995
- SABRE ACE — CD 4.895
- STAR TREK STARFLEET ACADEMY — CD 7.495
- WING COMMANDER PROPHECY — CD 8.495
- X-WING VS TIE FIGHTER — CD 7.990
- XENOCRACY — CD 7.495

Ofertas







- A-10 TANK KILLER — 486, 4Mb VGA — CD 1.995
- AIR WARRIOR II — CD 1.990
- APACHE LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — CD 1.995













- COMMAND ACES OF THE DEEP — CD 2.995
- FLIGHT MAGIC (ADD ON FLIGHT SIM) — CD 995
- HIND — 486, 8Mb SVGA — CD 1.995
- M1 A2 ABRAMS — CD 1.990
- RED BARON — 486, 8Mb VGA — CD 2.495
- SILENT HUNTER — 486, 8Mb SVGA — CD 2.995









- SILENT THUNDER — 486, 8Mb SVGA — CD 2.495
- STAR RANGERS — 486, 8Mb SVGA — CD 1.990
- SUPER EF 2000 — CD 2.990
- THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM — 486, 8Mb VGA — CD 1.995
- TOM CLANCY SSN — CD 1.495
- TOP GUN — 486, 8Mb SVGA — CD 2.995

Packs











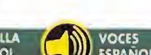






- MIDWAY ARCADE'S GREATEST HITS VOL.2 — CD 5.795
- PACK MULTIACTION — CD 2.795
- PACK MULTISPORT'98 — CD 2.795
- SUPER CLASICOS ARCADE — 486, 4Mb SVGA — CD 2.495















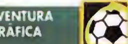




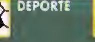


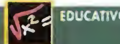








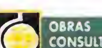












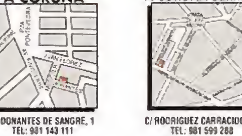
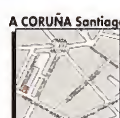
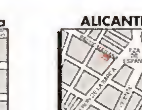




MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES · AVENTURA GRÁFICA · DEPORTE · EDUCATIVO · OBRAS CONSULTA · ESTRATEGIA

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892

CENTRO MAIL
www.centromail.es

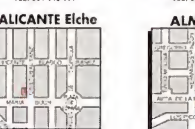

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

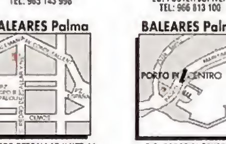
ÁLAVA Vitoria — C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 945 137 824

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100











ALICANTE Elche — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón — AV. DE LA CONSTITUCION, 8 TEL: 985 343 719

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI-CENTRO Pº MARITIMO, 54 TEL: 971 405 573

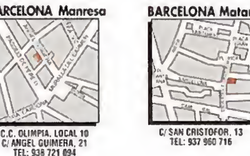
BARCELONA (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES AV. DIAGONAL 280. TEL: 934 860 064

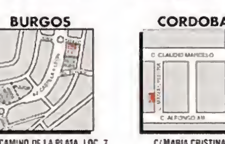
BARCELONA (PLAZA CATALUNYA) — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAZA SANTS) — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME, S/N TEL: 93 465 68 76



BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA. LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D TEL: 937 136 116

BURGOS — C.C. CAMINO DE LA PLATA. LOC. 7 AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA TEL: 947 222 717

CORDOBA — C/ MARIA CRISTINA, 3 TEL: 957 486 600

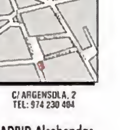
GIRONA — C/ RUTLLA, 147, ESQ. JOAN REGLA, 6 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE S/N TEL: 972 601 665

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián — AV. DE ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660






HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404

JAEN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MUGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C. C. LA BALLENA. LOCAL 1.5.2 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 928 234 651

MADRID (ATOCHA) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID (PILAR) — C.C. LA VAGUADA. LOCAL 1-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

MADRID (GRANCASA) — C.C. LAS ROSAS. Local 13. Pta. Alta Avda. Guadalajara s/n TEL: 917 758 882

MADRID (SOL) — C/ MONTERA, 32. 2º TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 89. TEL: 918 802 692









MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO. LOCAL 11 C/ CONSTITUCION, 15 TEL: 916 520 387

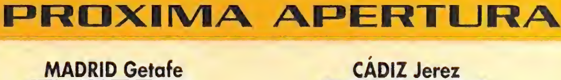
MADRID Alcorcón — C/ CISNEROS, 47 TEL: 916 436 220

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo Alarcón — Ctra. DE HUMERA, 87 Portal 11 Local 5

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR. Ctra. N-II SALIDA 19 (TORREJON-ALJAVIR) TEL: 916 562 411



PROXIMA APERTURA



MADRID Getafe — C/ MADRID, 27.

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10







MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESUS SANTOS REIN, 4 ED. OFISOL TEL: 952 463 800

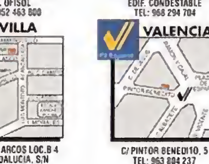
MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

SALAMANCA — C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE — C/ RAMON Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083







SEGOVIA — C.C. ALMUZARA LOC. 21 C/ REAL s/n TEL: 921 463 462

SEVILLA — C. C. LOS ARCOS LOC. B 4 AV. ANDALUCIA, S/N TEL: 954 675 223

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER-LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandia — C.C. PLAZA MAYOR-POL. RAFALCAID PARQ. DE ACTIVIDADES-LOCAL 9-10 TEL: 962 958 959

ARGENTINA

BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)



NUEVO CENTRO

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7






VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, 1 TEL: 944 649 703

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CADIZ, 14 TEL: 976 218 271

Tu pedido de forma sencilla

- **¿Cómo realizar tu pedido?**

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

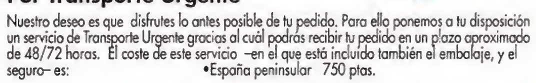
Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **(91) 380 34 49**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

- **¿Cómo recibir tu pedido?**



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

www.centromail.es

¡Visita nuestra página Web!

En ella podrás encontrar:

- La localización de todos nuestros Centros *MAIL*
- Listas de los productos recomendados y las mejores ofertas
- Información detallada de cada uno de nuestros productos
- Ordenadores y componentes
- Soporte técnico, noticias y mucho más información.

Recuerda: www.centromail.es

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

CENTRO MAIL
Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

MCM

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas
Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-09-98

Pedido realizado por:

Nombre: ____
Apellidos: ____
Calle/Plaza: ____
Nº: ___ Esc: ___ Piso: ___ Letra: ___ Ciudad: ____
Provincia: ____ C.P: ____ Tf.: ( ) ____
N.I.F: ____ Fecha de Nacimiento: ____ E-mail: ____



Carrera tecnológica

¿Hasta qué punto las compañías desarrolladoras de software están aprovechando al máximo el poder de proceso de las nuevas tarjetas aceleradoras sin caer el acomodamiento? ¿Habremos llegado a un punto en el que por primera vez el hardware está por delante del software? Resulta paradógico que hasta hace bien poquito los programadores ansiaban el contar con procesadores bien potentes para dar a sus creaciones las virtudes que a menudo se veían obligados a dejar en el tintero, por el hecho de ser demasiado exigentes para los equipos a las que estaban destinadas. Esto conllevaba un gran esfuerzo en optimización que repercutía en favor del programa, sin embargo, la mayor parte de las veces no podían hacer realidad todo lo proyectado en un principio. Hoy en día, con la aparición de tarjetas aceleradoras de vídeo y procesadores más potentes, esta optimización parece haber pasado a un segundo plano. Muchos de los juegos que necesitan una alta velocidad de proceso de gráficos para poder funcionar correctamente requieren equipos potentes, y no obstante la calidad gráfica que ofrecen no se asemeja con estas exigencias.

Algunas compañías han pasado a confiar en las prestaciones del hardware actual para potenciar sus productos, en lugar de dejar esta tarea en manos de los programadores. En un mercado en que cada vez hay más competencia, y continuamente se lanzan títulos, resulta necesario facilitar tareas a los programadores, pero esto no puede justificar que el camino fácil y pronto sea el mejor, se necesita también un gran esfuerzo de optimización. ¿Cuánto más espectaculares podrían ser los programas si realmente aprovechasen al máximo las bondades de los equipos actuales? Y no sólo eso, ¿cuántos usuarios podrían disfrutar de juegos que ahora no pueden puesto que no disponen del harware requerido?

Sabemos que la única manera de conseguir grandes beneficios es tener programas en el mercado, pero algunas compañías caen en la tentación de lanzar vistosos juegos cada poco tiempo sin demasiado esfuerzo de elaboración porque el hardware actual lo permite. Esperemos que pronto la balanza se equilibre y que los desarrollos de software estén a la altura de las posibilidades que el harware puede ofrecer.

De todas maneras, los productos realizados con toda la rigurosidad que merece este mercado se diferencian mucho de los que están acabados un poco a la ligera, lo que quiere decir que el listón sube día a día y suponemos que esta acomodada manera de hacer las cosas tienda a desaparecer.

FORMIDABLE

La gran abalancha de productos de hardware de avanzadas prestaciones para control de videojuegos que se están empezando a comercializar a precios razonables. Podremos encontrar pronto multitud de controladores de la mejor calidad sin tener que pagar precios desorbitados, en los que se aplican nuevas tecnologías para darnos mayor libertad de movimiento y posibilidades de interacción, tales como sensores por infrarrojos, por poner un ejemplo.

LAMENTABLE

El desamparo que han sufrido muchos aficionados a los videojuegos ante problemas de índole informático por la marcha en estampida de tiendas, servicios técnicos, teléfonos de atención, y hasta páginas web. Parecen no tener en cuenta que son muchas las personas que están deseando la llegada de la época estival para disponer de ratos con los que disfrutar aquellos productos que con tanta ilusión esperan.

¿Cuál será la aceptación del film **«Tomb Raider»** en todo el mundo para el público después de sentar tan brillante precedente en el software de entretenimiento?

¿Cómo influirá la aparición de los nuevos sistemas operativos alternativos a los de la poderosa Microsoft, como **Linux** o **FreeDOS**, en el mercado del software?

¿Qué nuevas polémicas suscitará el lanzamiento de la segunda parte del controvertido **«Carmageddon»** por su extremada violencia?

¿Por qué se están cobrando ya futuras versiones de **«Ultima Online II»**, si la primera parte aún está siendo actualizada continuamente con parches?

Humor

por Ventura y Nieto



¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Uno de los problemas a los que las compañías dedicadas al software de entretenimiento nos ha acostumbrado es el de las traducciones y los doblajes deficientes. Unas veces por que no existen ni siquiera subtítulos en nuestro idioma, otras porque son penosos o las voces no se corresponden con los personajes ni con la animación o simplemente porque no se entienden, representan una causas más comunes que conllevan a la frustración de muchos aficionados tal y como nos cuenta nuestro amigo **Lazarus Long**.

"No hace mucho tiempo adquirí un espléndido juego llamado «Gabriel Knight, The beast Withing». El juego es realmente excepcional: una presentación inmejorable, una banda sonora fuera de lo común, vídeo que parece cine y un guión realmente interesante con buenos actores. Una vez terminado es francamente uno de los juegos que mejor sabor de boca me ha dejado. Pero existe un aspecto que no beneficia nada a esta maravilla, un punto negro que repercute en que el juego no satisfaga todo lo que debería. No sólo el juego está en versión original, sino que además no está subtitulado. ¿Cómo, que los sordos no tienen derecho a disfrutar de cualquier juego que necesiten de la vista y el oído? Ni mucho menos. ¿Que si los subtituláramos sería con traducción previa al español? Para qué; aunque son varios cientos de millones de hispano hablantes no son más que una raza inferior.

Lo anterior podría ser exagerado: pero cuando una persona sorda se compra un juego de este tipo que le ha costado nueve mil pesetas y al empezar a jugar se da cuenta de que no puede hacer absolutamente nada por culpa de la desidia o la incompetencia de un equipo de marketing, lo primero que le viene a la cabeza son tres cosas: primero, que debe ser tonto por ser sordo; segundo, que el jefe del producto terminado de la empresa del juego debe ir por la vida vestido de negro y con calaveras en la planta de las solapas, y tercero que si no es así, es jefe de producto terminado por que es el cuñado inútil del dueño.

Pero ahí no acaba la cosa, si tenemos la buena suerte de que el juego venga subtitulado, ¡sorpresa! El ser humano que se encuentra delante de la pantalla, o es angloparlante con soltura, o tiene que tirar de diccionario Webster´s cada dos minutos. Por que, claro, una cosa es que el personaje que te encuentras te diga "Oh dear, my taylor is rich an the little dog is on the chair. Y otra muy distinta que no pienso transcribir es que el malo te diga "la gloria de la pava te levantó el medio kilo y la pipa se ha escaqueado y se ha dao el piro. Ahora está en el bareto trincándose una birrita...". Impresionante....

Quiero dejar bien claro que me he referido al juego anterior directamente por que lo considero excepcional al que deberían tener acceso todas las personas. Lo que me gustaría que las grandes compañías entendieran de una vez es que si somos cuatrocientos millones de hispano hablantes, somos un mercado muy importante para los programas de ocio. Siguiendo con el ejemplo de «Gabriel Knight, The Beast Within», si resulta difícil subtitular los diálogos debido a la rapidez con la que se suceden las escenas, ¿es tan caro incluir un libreto con los diálogos marcados por escenas? De todas maneras, si las traducciones van a ser del tipo: "Si el juego consigue el bloqueo empuje la clave maestra, si de esto no respuesta pronta presiona por encima tecla resete y consigue libre de memoria carnero" (verídico)..."

Lo más fiable es aparte de preguntar al dependiente, fijarse antes de comprar en que venga la indicación de TRADUCIDO, o en su caso DOBLADO al español, aunque quién sabe hasta qué punto ciertos doblajes pueden considerarse en español.

Nos hacemos eco de tu petición e instamos a las compañías a que cuenten en sus desarrollos con el gran número de aficionados de habla hispana en todo el mundo.

MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid.
No olvideis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRITICO.
También podéis mandarnos un e-mail a la siguiente dirección de correo:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

HACE 10 AÑOS

En fornido marine apuntaba amenazante con el cañón de su fusil desde la portada del número extra de Noviembre. «Operation Wolf» aparecía como una de las mejores conversiones de recreativa para ordenadores de 8 bit después del tremendo éxito conseguido en salas de juego de todo el mundo. El análisis de «Coliseum», en el que como valerosos gladiadores debíamos luchar y competir en carreras de aúrigas alrededor del Coliseo Romano, y «Vampire´s Empire», un arcade de plataformas donde andábamos a la caza de los vampiros más sanguinarios de la historia. También presentábamos un avance sobre las novedades para las lejanas y entrañables Navidades de 1.988 –¡qué nostalgia!– con títulos como «Los Intocables», «Thyphoon», «Thunder Blade», «Captain Blood», o «Return of the Jedi», que posteriormente se convertirían en éxitos del siguiente año.



¿Sabías que...

Si los rumores que corren por Internet son ciertos, Sony está preparando la campanada para el 20 de Noviembre próximo, coincidiendo con la salida de Dreamcast al mercado japonés. Se comenta que Sony podría anunciar fecha definitiva, especificaciones técnicas y distribuir las primeras imágenes de PlayStation 2, para "aguar" la fiesta a Sega.

La guerra de la nueva generación puede ser encarnizada.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
CONFLICT FREESPACE	CD (WIN 95)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32 MB (48 MB RECOM.)	210 MB	SVGA	ÓCTUPLE	RATÓN	DIRECTX COMP.	RED, INTERNET	GLIDE D3D
DAWN OF WAR	CD (WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/150	16 MB (32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN, TECL.	SB,	NO	DIRECTX 5
DUNE 2000	CD (WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RATÓN, TECL.	SB	TODOS	---------------
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	CD (WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/150	16 MB (32 MB RECOM.)	50 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RATÓN, TECL.	SB	MODEM, RED	DIRECTX 5
EL LEGADO DEL TIEMPO	CD.(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	70 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN, TECL.	SB	NO	DIRECTX 5
GADGET	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	10 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RATÓN, TECL.	SB	NO	---------------
INDUSTRY GIANT	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN, TECL.	DIRECTX COMP	NO	DIRECTX 5
MONSTER TRUCK MADNESS 2	CD.(WIN 95,NT)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	30MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	DIRECTX COMP	TODOS	DIRECT 3D
NAM	CD (WIN95,)	486/DX2/100	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	60MB	SVGA	DOBLE	RAT., TECL., JOY.	SB	NO	---------------
PREMIER MANAGER 98	CD (WIN95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	16 MB (32 MB RECOM.)	20MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	DIRECTX COMP	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX 5
REVENGE OF ARCADE	CD (WIN95, 98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	36 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	DIRECTX COMP.	NO	DIRECTX 5
VANGERS	CD (WIN 95)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32 MB (64 MB RECOM.)	200 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	SB	RED, INTERNET	DIRECTX 5
WARBREEDS	CD(WIN 95)	PENNTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	40 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN	DIRECTX COMP.	MODEM, RED, SERIE	---------------
X-COM: INTERCEPTOR	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	85 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECTX COMP.	TODOS	ACEL 3D

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.
* También compatible para las consolas Nintendo 64 y Sony Playstation.

¡Ahorra 3.790 Ptas!



SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: <**suscripcion@hobbypress.es**>

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Transforma esto...

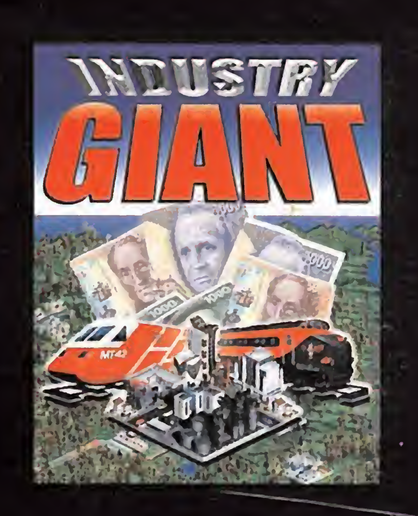


...en esto



y hazte millonario



Construye edificios, fábricas, tiendas • Fabrica y vende tus productos • Construye y gestiona redes de transporte para materias primas y productos terminados usando camiones, barcos, trenes y aviones • Atrae a los clientes con anuncios y precios competitivos • Editor de mapas • Feroces competidores que intentarán minar tu mercado y quitarte tus clientes • Increíbles gráficos isométricos en 3D que pueden girar 360°

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97







www.imagicgames.co.uk



www.friendware-europe.com